10

DEMOS: SPEED FREAKS, UM JAMMER LAMMY, EVIL ZONE
TONY HAWK'S PRO SKATER, RAT ATTACK, Y MUCHO MÁS...

* CD sólo válido en España

¡A CONCURSO!
20 JUEGOS FORMULA 1 '99
15 LOTES SHADOW MAN

Edición Oficial Española

PlayStation Magazine

Número 34

975 Ptas. 5,87 €

MC

PREVIEW

CRASH
¡AL VOLANTE DE UN KART!
TEAM RACING

PREVIEW

FORMULA 1 '99
FFVIII • QUAKE II
ESTO ES FÚTBOL
EXPEDIENTE X • RAT ATTACK
TARZAN • SLED STORM

PLAYSTATION 2
A LA VUELTA DE LA ESQUINA

00034
414090 112772

La revista PlayStation más vendida del mundo


http:/www.saezmerino.es e-mail: lois@saezmerino.es
Lois
Lois

Editorial

Dicen que 2 es mejor que 1. Una vez más tenemos que darle la razón a la sabiduría popular. Nos referimos, por supuesto, a la tan esperada PlayStation2. No hace falta que os recordemos las enormes especificaciones técnicas de que dispone la nueva criatura, basta con decir tres palabras: potencia, velocidad y tecnología. Con el lanzamiento de esta nueva máquina el próximo 4 de marzo, Sony intenta copar el mercado de entretenimiento electrónico y hacer de su consola de nueva generación un elemento imprescindible en cualquier hogar. Y lo conseguirá a pesar de su precio, 59.000 pesetas. Las enormes posibilidades que aporta (DVD y conexión a Internet) representan un tentación irresistible, tanto para habituales como para nuevos usuarios.

Ante tales características, los responsables de Sony no parecen preocupados porque la nueva consola salga a la venta medio año después de que lo haga el nuevo modelo de Sega, la Dreamcast. Y lo entendemos. Los precedentes en ventas de PlayStation no pueden ser mejores: unos 2,5 millones de unidades instaladas en los hogares españoles desde 1995. Ahora, sólo nos queda esperar dos cosas. La primera, que Sony no olvide a sus usuarios de siempre. La segunda, que PlayStation2 se convierta en la sucesora que todos desean.

Y hablando de desear y de sucesiones, desde aquí le deseamos toda la suerte del mundo a Empar Revert, hasta ahora directora de esta revista, quien ha iniciado un nuevo proyecto lejos de los videojuegos. Esperamos estar a la altura. Mucha suerte para todos.

Mònica Bassas

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?



*CD incluido sólo para su distribución en España.

Destapa tu CD y tómate tranquilamente el cóctel de degustación que te hemos preparado. Cada sorbo tiene un sabor distinto. Enchufáte, relájate, y difruta.







SPEED FREAKS — *Jugable*
Súbete a un kart y empápate de lubricante. Es una monada, y además, uno juego de carreras genial.

TONY HAWK'S PRO SKATER — *Jugable*
Atrévete con rampas mortales y saltos imposibles. Puedes ser Tony Hawk, o Bob Burnquist, un extraordinario patinador callejero.

BUGS BUNNY: PERDIDO EN EL TIEMPO — *Jugable*
Bugs se ha quedado atascado en la Edad de Piedra en la Montaña Dinosaurio. Salta y brinca por el túnel del tiempo.

UM JAMMER LAMMY — *Jugable*
Una reproducción en dibujos del clan Wu-Tang, pero esta vez a ritmo de *rock*.



EVIL ZONE — *Jugable*
Diez guerreros combaten contra el malvado brujo Ihadurka. Las armas son infalibles y los ataques especiales incluyen explosiones termonucleares y maldiciones a todo volumen.

RAT ATTACK — *Jugable*
Unas ratas diabólicas intentan apoderarse del mundo. Tu misión, lindo minino, es atraparlas rápido.

TANX — *Jugable*
Conduce tu tanque a la caza de banderas con la ayuda de un colega.

DECAYING ORBIT — *Jugable*
Estás perdido en el espacio, rodeado de enemigos y no tienes nada más que un láser y un poco de combustible para salir con vida. Un paraíso, vaya.

TEKEN 3 — *Vídeo*
¡Contempla al Rey del Puño de Hierro!

ESTO ES FÚTBOL — *Vídeo*
¿Habrá nacido por fin un digno competidor de *FIFA* y *ISS*?

Sumario

31 octubre 1999

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Mònica Bassas**
Jefa de redacción: **Blanca Amorós**

Maquetación Electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

José Luis Coto, Quique Fidalgo, Oriol Garcia, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Albert Lavila, Arnau Marín, Sonia Ortega, Carles Plana, Rosana Rivero, Mike Roberts, Carlos Robles, Zoraida de Torres, Domènec Umbert, Guillem Vidal.

Dirección Editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20
Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Publicidad de consumo

Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Publicidad
Pilar González y **Montse Casero**
Gobelas, 15, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78

Suscripciones

Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión

Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

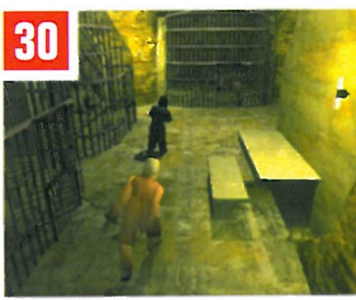
Edita

MC

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Difusión controlada por 





El Planeta de los simios



Worms: Armageddon



Roadsters Trophy

PRIMER CONTACTO

PREPLAY



Edición Oficial Española
PlayStation Magazine 34



Final Fantasy VIII



Shadow Man



Tony Hawk's Pro Skater



Esto es Fútbol



Mission: Impossible

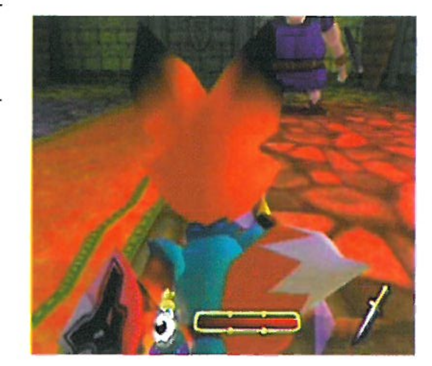


Expediente X

62
Tarzan

PLAYTEST





REPORTAJES

SECCIONES

Busca aquí noticias mil, mega concursos, respuestas a tus preguntas y profecías mensuales...



¡POR FIN, PLAYSTATION2!

HA NACIDO UNA ESTRELLA

Después de meses de rumores y intrigas alrededor del esperado nacimiento de la sucesora de nuestra querida gris, Sony ha dado a luz una preciosa criatura: PlayStation2. El parto ha sido complicado, pero el desenlace feliz. La recién nacida pesa 2,1 Kg., mide 301 mm. x 178 mm. x 78 mm. y es de lo más agraciada. Después de un primer examen médico se ha constatado que la pequeña ha llegado al mundo con todo lo necesario: controlador analógico Dual Shock 2, tarjeta de memoria 8Mb, disco demo, cable AV y cable AC. Aunque ha sido un tema polémico y largamente discutido, finalmente los padres han decidido bautizar a su retoño con el nombre de PlayStation2. Pero no será hasta el día 4 de marzo del próximo año que la criatura pisará la calle por primera vez. ¿Su precio? Unas 59.900 pesetas. Para presentar al nuevo miembro de la familia la compañía organizó una presentación en Madrid que contó con la presencia de los más allegados, así como de numerosos curiosos. El evento nos pilló desprevenidos, pero PSMag no se lo perdió.


Playstation2 llega con un nuevo Dual Shock a juego con la renovada imagen de la consola. ¡Qué monada!

El acontecimiento gozó de la asistencia de los principales directivos de la compañía en el país. James Armstrong, presidente de Sony Computer Entertainment España, afirmó que «*PlayStation2* cambiará el significado y el enfoque de las consolas convirtiéndolas en un elemento de entretenimiento mucho más integrado en el hogar». Prueba de ello es su apariencia externa. No parece en absoluto una videoconsola, más bien tiene pinta de reproductor de DVD o de vídeo. Según los responsables de la compañía el modelo es bastante definitivo y no está sujeto a demasiados retoques; esto hace pensar que el nivel de producción de la nueva máquina va a marchas forzadas.

1

2

[1-2] La presentación de la nueva consola de Sony en Japón ha creado una notable expectación entre la prensa especializada. Evidentemente todo el mundo quiso poner sus manos encima de tan preciada máquina.

En el apartado de tecnología, la nueva consola vendrá equipada con un lector DVD —que permitirá utilizar discos CD-ROM y reproducir cualquier película en formato DVD—, esto amplía enormemente las posibilidades de la consola hacia un mercado multimedia mucho más amplio.

Las comunicaciones juegan un papel importante. Se ha dotado a *PlayStation2* de un sistema de acceso a Internet, que proporcionará mayor velocidad y eficacia gracias a la posibilidad de usar tecnología de fibra óptica. De momento, pero, la compañía retardará la creación de un módulo de comunicaciones adicional que disponga de un módem compatible con tecnologías venideras.

Lo que sí nos confirmaron es la creación en Internet de un centro de información/juegos/multimedia exclusivo para

MÁS VELOCIDAD Y MÁS PRESTACIONES

En los hogares de España hay en la actualidad más de dos millones y medio de PlayStation, una cifra que representa un 85% de la cuota de mercado de consolas de nueva generación. Esto nos sitúa junto con Gran Bretaña como uno de los países con mayor número de ventas. Veamos qué ofrece de nuevo PlayStation2.



CPU	128 BIT *EMOTION ENGINE*
VELOCIDAD DE RELOJ	294,912 MHz
MEMORIA	DIRECT RDRAM, 32MB
CHIP GRÁFICO	GRAPHICS SYNTHESIZER
VELOCIDAD DE RELOJ	47,456 MHz
CACHE VRAM	4MB
SONIDO	SPU2
POLIFONIA	48 CANALES MÁS SOFTWARE
MEMORIA	2MB
CONVERTIDOR DE PLAYSTATION (1)	I/O PROCESADOR
CPU	PLAYSTATION CPU+
VELOCIDAD DE RELOJ	33,8688 MHZ ó 36,864MHZ
MEMORIA IOP	2MB
UNIDADES	CD-ROM/DVD-ROM
VELOCIDAD	24/4
DIMENSIONES	301 mm(L) X 178 mm (A) X 78 mm (A)
PESO	2,1 KG

ACCESORIOS INCLUIDOS
DUAL SHOCK 2
TARJETA MEMORIA 8MB
DEMO DISC
MULTI CABLE AV
CABLE AC

PRECIO:
59.900 ptas.



Ken Kutaragi en persona dio las explicaciones sobre las especificaciones técnicas de PlayStation2.

los usuarios de la nueva consola de *Sony*.

El precio de PSX2 es de 59.900 pesetas. Lo sabemos, es un poco cara. Pero hay que tener en cuenta que en una misma máquina se unen un reproductor DVD y una consola, entre otras ventajas, por lo que si valoramos en el mercado el precio de un DVD actual y el precio de la nueva máquina, el hecho de desembolsar tal cantidad no es tan doloroso.

El presidente de Sony Computer Entertainment España, James Armstrong declaró que el lanzamiento de la nueva consola en España está prevista para el 4 de Marzo del 2000, y aseguró que «la introducción en España y la cifra de ventas harán de *PlayStation2* la videoconsola más vendida de la historia superando con creces a su antecesora».

Uno de los aspectos que más preocupa a los usuarios de PlayStation es la compatibilidad de los juegos creados hasta el momento para la actual consola con la nueva máquina de Sony. En este sentido, Sony ha pensado en todo. PlayStation2 ofrece una compatibilidad cien por cien con todo el software de la anterior, por lo que no os veréis obligados olvidar vuestros títulos favoritos.

Por último y para tranquilizar a todos los usuarios de *Playstation* que no puedan adquirir en un principio la nueva consola, *Sony* promete que seguirá desarrollando software para la gris. Lo único que podemos hacer por el momento es esperar pacientemente a que una de las nuevas consolas caiga en nuestras manos. Cuando eso suceda —esperamos que sea muy pronto—, os lo contaremos con todo lujo de detalles.









Esto son algunas muestras de lo que puede llegar a hacer la consola que llegará a España el próximo 4 de marzo.

NUEVO ESPOT DE SONY PARA PLAY STATION



Tienes hasta estas Navidades para disfrutar de «Riqueza Mental», la nueva campaña publicitaria de Sony para PlayStation. Este anuncio de TV presenta a la encantadora *Fi-Fi*, un extraño personaje que pudimos conocer en el ECTS de Londres. *Fi-Fi*, a la que se describe como una cybercriatura, está diseñada a partir de cuatro rostros distintos y habla directamente a la cámara. Esta curiosa personita desafía al público a experimentar más y desarrollar el propio potencial en lugar de depender de los demás. Con este anuncio, Sony pretende convencer al público de que la consola gris es mucho más que un simple pasatiempo.

¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation

MILLENIUM SOLDIER

Eres un soldado del Milenio con una misión: salvar a la humanidad de las fuerzas alienígenas. El próximo mes de Noviembre sale a la venta *Millenium Soldier*, un juego inspirado en los clásicos ARCADE que reúne las características necesarias para introducir al jugador en un mundo de combate estratégico emocionante. La puesta en escena es frenética, los efectos dinámicos en 3D son impresionantes y, además, tienes a tu disposición un arsenal espectacular de todo tipo de armas (lanzallamas, granadas de fragmentación, láseres...). ¡Esto es el paraíso!

¡Eh tu, gusano! *Worms Pinball* es otro de los próximos lanzamientos de Infogrames. ¿Estás preparado para conducir a tu ejército de *worms* a la victoria a través del ártico, el desierto, la selva, Marte y el infierno? ¿Podrás matar a los gusanos enemigos que se crucen en tu camino?

Este juego reproduce el espíritu de los recreativos dentro en un escenario sorprendente. Acción a raudales en forma de gusano.







GANADORES CONCURSO *V-RALLY 2*

Ganadores de un juego, una camiseta y un reloj:

1. Alvaro de Tovar
   Sant Joan Despí (Barcelona)
2. José Víctor Martínez Cueto
   Puente Tocinos (Murcia)
3. Angel Manuel Vallejo García
   La Laguna (Tenerife)
4. Aaron García Venancio
   Valencia
5. Iker Arenas
   Durango (Vizcaya)
6. Ester Calero López
   Badalona (Barcelona)
7. David Franco Ruiz
   Sant Joan Despí (Barcelona)
8. Alberto Padrino
   Villalba (Madrid)
9. José Luis Gonzalez Llanas
   León
10. Pedro Durán Batista
    Las Palmas

Ganadores de una camiseta:

1. David Gorrachategui
   Madrid
2. Juan Carlos Nicieza del Pozo
   Gijón (Asturias)
3. Carlos A. Rodríguez Molina
   Tenerife
4. Jordi Ribas Ribas
   San Antonio (Ibiza)
5. Juan Pablo Pérez Miranda
   Lebrija (Sevilla)
6. Alberto García Prieto
   Ciudad Rodrigo (Salamanca)
7. Guillem Carrillo Rodríguez
   Hospitalet (Barcelona)
8. Alberto Ruiz Gómez
   Los Alcazares (Múrcia)
9. Luis M.Fernández Martín-Blas
   Villafranca de los Caballeros (Toledo)
10. Agustín Puertas Pastor
    Molina de Segura (Murcia)
11. Chema Pasamar
    Zaragoza
12. Mario Fabero Morales
    Ubrique (Cádiz)
13. Ernesto Rubio Luque
    Almeria
14. F.Javier Montero
    Huerta (Madrid)
15. Carlos Pulito Rodríguez
    Santander
16. Jan Angel de Vaal Iborra
    Marbella
17. David Nogué Pañella
    Premià de Dalt (Barcelona)
18. Jaime Ortega González
    Velez (Málaga)
19. Roberto Santander López
    Alcalá de Henares (Madrid)
20. Victor Alicart Velasco
    Cornellà (Barcelona)

¡PSSST!

PRIMEROS CAMPEONATOS VIRTUALES DE VIDEOJUEGOS

¿Quieres hacer deporte sin necesidad de sudar la camiseta? Sports Café, una cadena de restauración temática, y Global Game, una franquicia especializada en videojuegos, organizan los primeros campeonatos virtuales en Madrid. Las disciplinas en las que podrás concursar son: fútbol, baloncesto, tenis, superbikes y rallies, y las competiciones tendrán lugar en Sports Café, que está situado en la calle Vallehermoso 25. Para poder participar es necesario rellenar una inscripción en el mismo local. ¿A qué esperas?

ART FUTURA 99

Entre el 29 de octubre y el 1 de noviembre se celebra en Sevilla la décima edición de Art Futura. Esta feria es una de las exposiciones de arte y tecnología españolas más importantes y contará con una selección de los 20 mejores videojuegos de todos los tiempos, así como con representantes de empresas españolas pioneras del sector como Pyro Studios.

EL CANAL DE TV DE SONY ESTRENA WEB

Deportes de riesgo, documentales emocionantes y series y películas de acción ahora también en Internet. Pero esto no es todo, AXN apuesta además por la participación y interacción de los usuarios del web, que tendrán la posibilidad de crear una guía de programación personalizada. No vamos a poder desconectarnos nunca.



Este es el aspecto del nuevo web AXN.

EL LOOK DE LARA CROFT A TU ALCANCE

¡Este otoño se lleva el «look Lara»! La heroína virtual de los videojuegos aparecerá en una marca de ropa. Eidos ha licenciado los derechos de imagen de Lara a la compañía Today Trendz para una línea de ropa para adultos, jóvenes y niños. Ya sabes, si es cuestión de renovarse o morir... ¡haz sitio en el armario!

NUEVO CANAL DE TV SOBRE VIDEOJUEGOS

Los amantes del mundo de los videojuegos ya tiene su propio canal de televisión. El sistema de satélites Eutelsat ha puesto en funcionamiento Game Network, una cadena dedicada por completo a los videojuegos y al sector multimedia. El nuevo canal, que será multilingüe, se podrá ver en Europa, el norte de África y Oriente próximo. Emitirá en abierto las 24 horas del día.

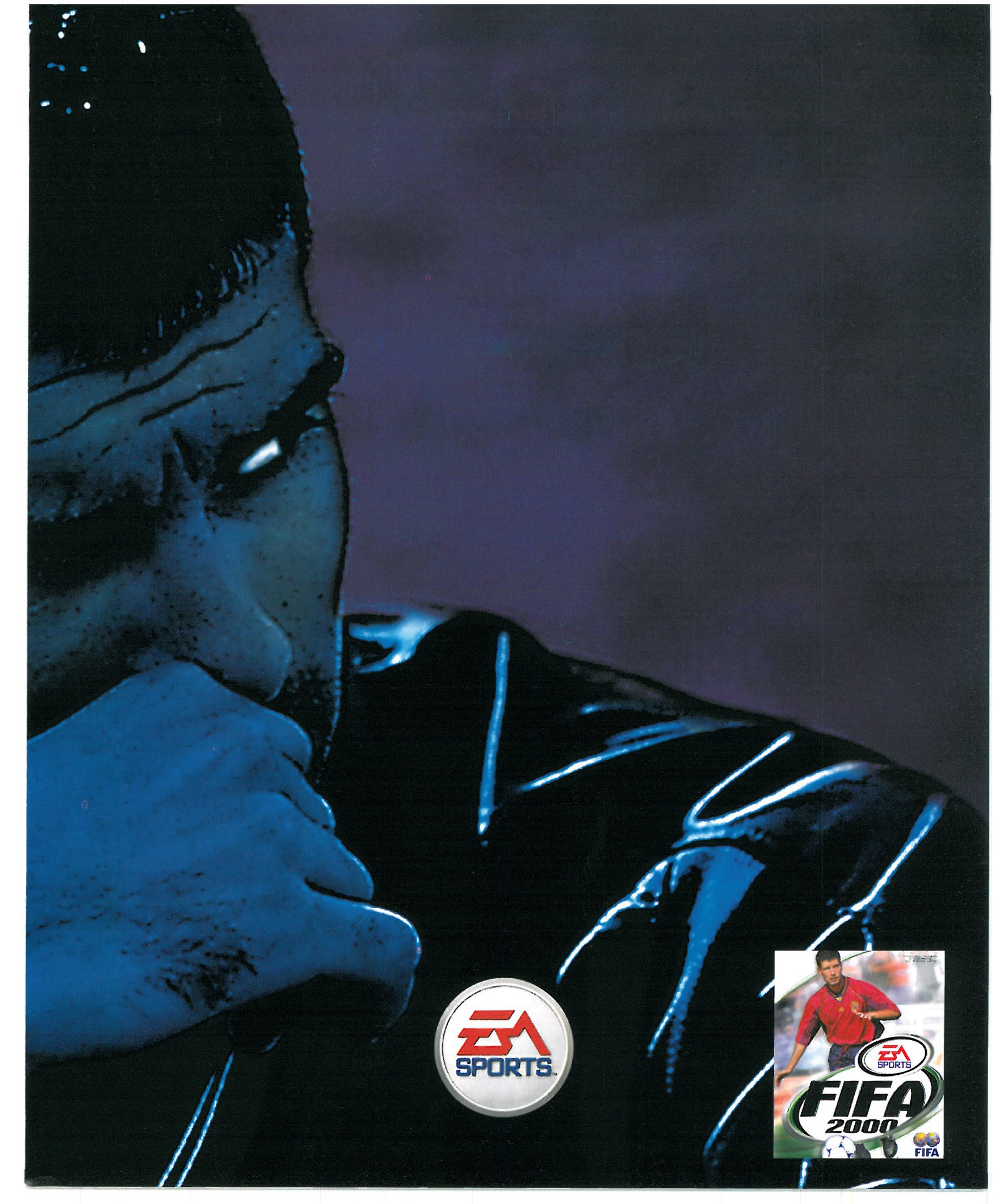
GANADORES *AK's SMASH COURT TENNIS*

Ganadores de 20 juegos:

1. Miguel Puig
   Salamanca
2. Juan Portillo Jimenez
   Cardedeu (Barcelona)
3. Miguel Angel Izquierdo Duque
   Andúgar (Jaén)
4. Pablo Salas Giner
   Villajoyosa (Alicante)
5. José Manuel Sánchez Mora
   Cornellà del Llobregat (Barcelona)
6. Juan Domingo Antón López
   Elche (Alicante)
7. Rubén Romero Cortés
   Alicante
8. José de Egipto Pinto Martins
   Fuenlabrada (Madrid)
9. Victor Manuel Loma Dominguez
   Marismillas (Sevilla)
10. Jorge González Valdés
    Avilés (Astúrias)
11. Raúl Esteve Galán
    Godella
12. Ricardo José Fernández Andrés
    alencia
13. Iñigo Barcaiztegui
    Madrid
14. Javier del Moral Rodríguez
    Alberite (La Rioja)
15. Alejandro Carriba Alonso
    Laguna de Duero (Valladolid)
16. Juan José Navarro Recio
    Barcelona
17. José González González
    Navatejera (León)
18. Oscar Sánchez Quiñonero
    Manresa (Barcelona)
19. Conrado Jesús Pérez Castillo
    Cádiz
20. Andrés Bueno Arroyo
    Santander


EA
SPORTS™


Dame...
miedo, presión,
gritos, aplausos,
hinchadas, aficiones,
la tensión de cada estadio.
entrenamientos, sudor,
agotamiento, sacrificio,
jugadas, goles,
el esfuerzo de cada partido.
derrotas, victorias,
tristezas, alegrias,
desilusión, esperanza,
los triunfos de cada temporada.
Dame fútbol
PC CD
PlayStation
TM
FIFA
EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros paises. Producto oficial licenciado FIFA. © 1977 FIFA TM. El resto de marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.
PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.



EA SPORTS
EA SPORTS
FIFA 2000
FIFA



Dame...
Confianza, miedo, tensión, relajación, presión, furor, ánimo, gritos, aficiones, canchas, pabellones. Entrenamientos, sudor, agotamiento, perfeccionamiento, titularidad,
PC CD
PlayStation
TM
NINTENDO64
NBA

somos **el deporte**

















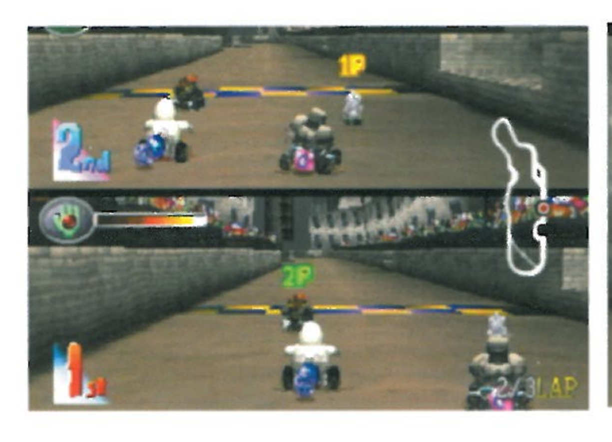




www.electronicarts.es

Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE**

Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65 TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**







ECTS: SIN SORPRESAS

POCAS NOVEDADES EN UNA EDICIÓN DE LO MÁS DESCAFEINADO

El stand de Sony era uno de los más impresionantes del London Olympia. Como siempre, un gran número de consolas mostraban los últimos lanzamientos de la compañía entre ellos *Wip3out*, el nuevo título de carreras futuristas de Psygnosis; el espectacular *Gran Turismo 2*, que con más de 500 modelos de coches diferentes y 33 fabricantes ya confirmados será el sueño de todo aficionado a las carreras; y *Formula 1 '99*, ¡realmente espectacular! También tuvimos ocasión de echar unas partidas con el aclamado *Esto es Fútbol*, ¡vaya golazo!, y los esperados *Final Fantasy VIII*, el nuevo título de la serie de rol más popular de PlayStation; *G-Police: Weapons of Justice*, con el que regresan los polis mejor armados de PlayStation; y *Colony Wars: Red Sun*, un nuevo juego futurista.

Por supuesto también estaban *Crash Team Racing* y *Um Jammer Lammy*. En *Crash Team Racing* (*CTR*) Crash debe acabar con los planes de un nuevo enemigo, Nitrous Oxide, que se dispone a acelerar el mundo. Para este nuevo título de carreras, los chicos de Naughty Dog han creado un motor de juego que elimina el efecto de «aparición súbita» que padecen la mayoría de títulos de carreras, y que combinado con los espectaculares gráficos conforman un título estupendo. Su jugabilidad es también envidiable, pueden competir hasta 4 jugadores al mismo tiempo, sin repercutir en la velocidad del juego o los gráficos. Además, podrás competir con los personajes de los anteriores títulos de la serie y recoger *power up* como aceleradores turbo o misiles teledirigidos. ¿No es estupendo? Una despedida digna de Crash, pues como han anunciado sus creadores será la última aparición del marsupial en la gris de Sony.

Otro nombre que acaparó nuestra atención fue *Chocobo Racing*, un título de carreras creado por Square, responsable también del aclamado *Final Fantasy*. Este juego tiene como protagonista a Chocobo y si eres un fan de la serie *Final Fantasy* seguro que conoces a estas singulares criaturas místicas en forma de pajarillo que intentan ayudarte en el juego. *Chocobo Racing* te permite escoger entre ocho personajes diferentes, incluyendo a Chocobo, Mog y Cid de *FFVII*. Hay también algunos artistas invitados escondidos en el juego, ¡pero no temas, no vamos a revelártelos! Cada conductor tiene sus propias habilidades y vehículos, todos ellos diferentes.

Los más pequeños también podrán disfrutar de un montón de juegos este próximo año: *Tarzan*, *Mulan*, *Spyro 2: Gateway to Glimmer* y *Barbie: Race and Ride*...Parece ser que Sony está dispuesta a copar con un sinfín de títulos el mercado Playstation dirigido a los más jovenzuelos. El lanzamiento de todos estos juegos está previsto para antes de Navidades a excepción de *Colony Wars: Red Sun*, que se lanzará en primavera.

Para animar el evento, Sony hizo algún que otro anuncio. La compañía afirmó que en sus estudios de desarrollo en Cambridge se está trabajando en una secuela de *Medievil* para PlayStation.



***X-Men:* los héroes de Marvel en 3-D.**

Atención: *Medievil II* estará listo para su lanzamiento en primavera del año que viene. Según Sony el juego contará con un montón de nuevos enemigos y niveles, y un mayor número de puzzles e interacción con los personajes que el original. También se mejorará el sistema de armas, ahora podrás acceder a dos armas de forma simultánea. Todavía no hay imágenes sobre el juego, pero lo poco que vimos en el ECTS pintaba muy, muy bien.

El de Codemasters era uno de los stands más concurridos de la feria, y no sin razón. Nada más llegar nos agarraron por el pescuezo, y discretamente nos llevaron hasta un monitor y una consola que anunciaban grandes sorpresas... Y en efecto. Lo que se mostraba a puerta cerrada era, nada más y nada menos, que *Collin McRae Rally 2*. Lo primero que se aprecia al



¡Cuánta gente... las colas para entrar el primer día fueron impresionantes!

LAS REVELACIONES DE LARA

Sin duda alguna la sensación del ECTS, en lo que a diseño de stands se refiere, ha sido la reproducción de la casa de Lara Croft. Eidos y los chicos de Core Design, desarrolladores de la incombustible saga *Tomb Raider*, sorprendieron al personal con la copia en tamaño real y con todo lujo de detalles del hogar de la heroína por excelencia en Playstation. En el interior del habitáculo —cuyo acceso estaba custodiado con extrema severidad— sólo algunos afortunados pudimos deleitarnos con *Tomb Raider IV: The Last Revelation*. Este juego, que verá la luz en España a finales de noviembre, presenta algunas novedades aunque nos tememos que su aspecto final no variará demasiado del de sus predecesores. Esta vez nuestra Lara empieza su aventura en Egipto y su principal objetivo es luchar contra un maléfico dios egipcio liberado por error. Para ello contará con la ayuda de Horus, un espíritu bueno que le echará una mano en los peores momentos. Entre las novedades que incorpora cabe destacar una mira láser —muy útil y efectiva a la hora de cargarte todo lo que se te ponga delante—, además de nuevos vehículos, como un sidecar. Sus movimientos también se han visto ampliados. En este capítulo Lara es capaz de agarrarse y balancearse de cuerdas y descender por cualquier tubería al más puro estilo de los bomberos. Habrá que prestar atención a este título para saber si es realmente la «revelación» del año. Nosotros esperamos que sí. La presentación de la última aventura de Lara Croft hizo un poco de sombra a otros títulos de Eidos expuestos como *Fear Factor*, una aventura gráfica que veremos en diciembre, y *Fighting Force*, un *beat'em up* con 25 niveles diferentes y gran cantidad de armas para escoger.



tomar los mandos es que los escenarios son mucho mejores, con mayor definición, y sin el molesto efecto de «aparición súbita». Ahora, no se pixelan, y transmiten una sensación real de distancia, y es que la resolución de la pantalla es el doble que la del primer juego. Los coches también son espectaculares, cada uno compuesto por 900 polígonos (los del primer juego sólo tenían 400).

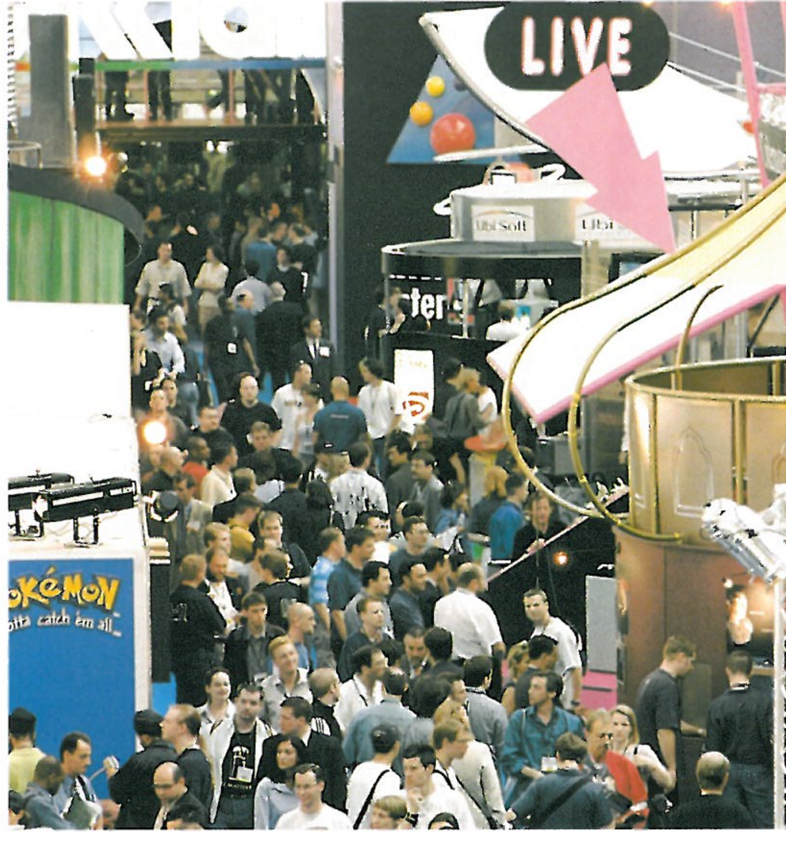
El escenario que más nos gustó fue uno ambientado en Suecia, con la pista llena de nieve... ¡Era tan bonito... que nos la pegamos todo el rato! Pero si uno logra concentrarse en el coche en lugar de andar despistado observando el paisaje se da cuenta de que el manejo del coche es en tiempo real, lo que significa que a medida que conduces el cielo se oscurece y la visibilidad es cada vez menor. También entran en juego las condiciones atmosféricas con nubes, lluvia, tormentas, etc. que aportan mayor realismo.

Todo esto combinado con un buen manejo del coche conforma un título muy prometedor. Aunque debemos ser cautos porque la beta con la que jugamos estaba en una fase muy inicial de desarrollo (20% completa). El próximo verano puede que tengas entre manos algo muy especial.

También jugamos con algunos de los lanzamientos que Codemasters tiene previstos para finales de este año: *Micro Machines 4* ¿Quién no ha disfrutado con MicroMachines? En esta ocasión los conductores dejan sus vehículos debajo de la cama y realizan toda la competición a pie. El juego cuenta con 32 pistas y los jugadores pueden elegir entre ocho corredores distintos (además de los 4 secretos). Los gráficos en 3-D son soberbios, la acción es muy rápida y tiene lugar en un montón de escenarios diferentes (la habitación, el invernadero...), hay un montón de *power up* y diversas opciones de carreras: Contrarreloj, Knockout y Challenge que permite competir hasta cuatro jugadores al mismo tiempo.

Music 2000. Llega a Europa desde Oriente la moda de los simuladores de música. Con *Music 2000* podrás componer un sinfín de canciones. Cada botón del pad corresponde a un sonido diferente. Puedes mezclar varios sonidos, además de los ritmos predefinidos que ya tiene el juego. Es muy sencillo de controlar y con un poco de práctica podrás ser todo un disc-jockey.

Prince Naseem Boxing. Ojo al dato: *Knockout Kings 2000* ya tiene rival. Este título de boxeo presenta varios modos de



El ECTS se celebró del 5 al 7 de septiembre en Londres.

juego, boxeadores con diferentes características de peso (aunque el único personaje real es Naseem), y los combates funcionan con barras de energía.

Y otra novedad: *LFA Manager* un título de fútbol que se lanzará las próximas Navidades, totalmente traducido y adaptado a la Liga Española de Fútbol con un disco de actualizaciones.

La compañía también hizo una presentación en la que habló sobre el futuro de la serie *TOCA*. Hasta el momento, la serie ha vendido 2,5 millones de videojuegos. El número de circuitos que se incluirán en esta secuela doblará al de los anteriores títulos de la serie. Entre los circuitos confirmados de momento se encuentran: Laguna Seca (EE.UU.), Hokenheim (Alemania), Watkins Glen (EE.UU.), Suzuka (Japón) y Monza (Italia). El equipo de desarrollo ha anunciado un nuevo motor para el juego que, han asegurado, proporcionará un mejor manejo de los coches. Codemasters ha asegurado que gracias a su nuevo sistema de daños, basado en la deformación dinámica de los polígonos, las colisiones serán más realistas que nunca.

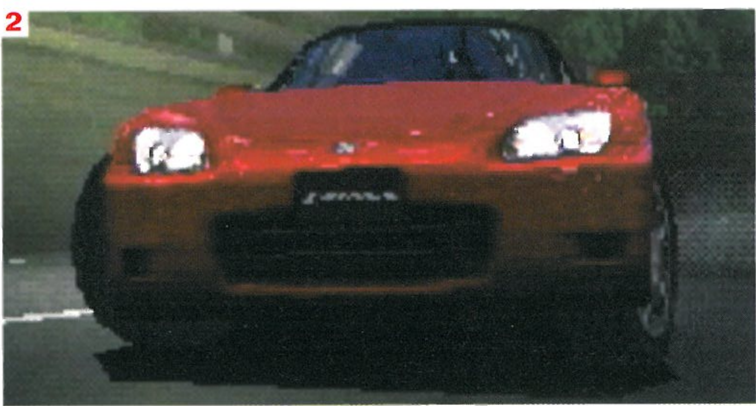
En Rockstar Games tuvimos ocasión de ver la primera secuela del aclamado *GTA*: *GTA 2*. Sus mejoras más notables son: una IA de las autoridades mejorada, que cuentan ahora con cinco niveles de respuesta en lugar de tener sólo uno. Esto significa que si consigues escapar de la policía un escuadrón vendrá tras de ti para capturarte. Si estos no consiguen detenerte llamarán al FBI que aparecerá con metralletas y si ellos tampoco consiguen pararte los pies, aparecerá el ejército para completar la escena con tanques. Y, sí, puedes robar uno y destrozar la ciudad. El juego incluye más de 30 vehículos, y puedes probarlos absolutamente todos. Si conduces un taxi puedes llevar pasajeros, que te pagarán por el viaje, por ejemplo.

En *GTA 2* puedes aliarte a una de las siete bandas rivales, una decisión que afectará las misiones que debes resolver. Las bandas son los Redneck, los Científicos, la Corporación Zaibatsu, la Mafia Rusa, los Yakuza, los Hari Krishna y los Crazies, que han escapado de un manicomio. A medida que te ganes el respeto de tu banda, conseguirás más misiones y las bandas rivales intentarán eliminarte.

Además, puedes vender los coches robados para conseguir *power up*.

El armamento es también muy variado, encontrarás Uzis silenciosos, pistolas, lanzallamas...





Prince of Persia 3D. Aunque sólo estaba expuesta la versión para PC, tuvimos ocasión de echarle una ojeada (en una sesión a puerta cerrada) a la versión para PlayStation. Es inevitable comparar este juego con *Tomb Raider*. Se trata de una aventura en tercera persona. Los escenarios son magníficos y tienen una aire mágico y misterioso. Esta versión para PlayStation no será sólo una conversión de la versión para PC, contará con nuevos niveles, y se concentrará más en el combate y menos en la exploración, a diferencia de *Prince of Persia 3D* para PC. La conversión está siendo realizada por Avalanche, una compañía americana que ha desarrollado previamente *NFL Blitz*. Se rumorea que una versión del *Prince of Persia* original estará oculta en el juego como extra. Podrás jugar con él antes del verano del año que viene. Proein será la compañía encargada de su distribución en España.

Territorio Acclaim

En nuestro recorrido por el London Olympia no podíamos pasar por alto el stand de Acclaim. Esta compañía, que ha establecido de forma oficial su filial en España, se presentó en el ECTS con sus últimos lanzamientos y con algunas primicias que aún están por terminar, pero que prometen mucho. *ShadowMan* y *Revolt* eran los platos fuertes conocidos ya de sobra por todos. También pudimos ver allí *South Park Rally*, un título sobre carreras de karts basado en la popular serie de televisión, así como otro juego en formato de concurso inspirado también en este serial, *South Park Luv Shack*. El único problema que le vemos a este último es que probablemente las preguntas se traducirán del inglés al castellano, pero no se adaptarán; puede que haya usuarios que no terminen de entender muchas de las ironías y bromas que aparecen en él. *Armorines in Project* S.W.A.R.M. es otra de las novedades de Acclaim que aparecerá en diciembre y que tiene como hilo argumental la lucha contra un montón de insectos furiosos dispuestos a invadir el planeta Tierra. Más cercano está el lanzamiento de *SuperCross 2000* —en octubre—, un juego de motocross que cuenta con los consejos del siete veces campeón del mundo de esta disciplina, Jeremy McGrath.

Por otro lado, la compañía aprovechó el evento para anunciar que desarrollará el simpático *Furballs* para Dreamcast, PC y otra plataforma. Nuestro olfato y algún que otro contacto nos confirmaron que esa otra plataforma será la PlayStation2. Y ya puestos en anuncios también difundieron el acuerdo al que han llegado con Ferrari para el uso exclusivo de su nombre en dos juegos. No quisieron dar más detalles, pero el par de Ferraris aparcados en el stand sólo nos transmiten buenas vibraciones respecto a este tema.

Entre las sorpresas que nos anunciaron los chicos de Acclaim en Londres se puede destacar la creación de un título de carreras llamado de momento *Vanishing Point*. Sólo vimos la intro, pero su aspecto recuerda mucho al venerado *Gran Turismo*. Nuestro olfato nos vuelve a decir que esto promete.

Escasez de títulos

Parece ser que los títulos sobre snowboarding están ganando cada vez más adeptos. THQ lo sabe y también se ha apuntado al carro con el desarrollo de *MTV Snowboarding*, un título que ofrece gran cantidad de acrobacias, la posibilidad de escoger entre diferentes modalidades de juego —desde el entrenamiento hasta la alta competición o las carreras—, además de escenarios variados, música trepidante y la opción para dos jugadores.

La verdad es que pocas novedades más pudimos ver en el espacio de THQ, a parte claro de *Shaolin* y *Championship Motocross*, cuyos lanzamientos tendrán lugar en noviembre y finales de octubre respectivamente.

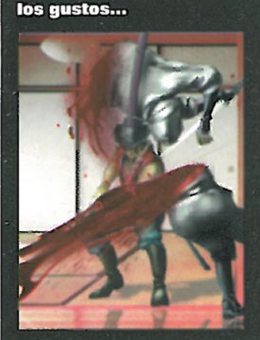
El gran ausente de la feria fue Electronic Arts. Bueno, no exactamente. EA presentaba sus juegos en un hotel frente a la feria. Allí pudimos ver todos sus nuevos títulos de la serie EASports (*NHL 2000, Knockout Kings 2000, Madden 2000, Nascar 2000, NBA Live 2000, Cyber Tiger 2000, F1 2000, Superbike 2000, Supercross 2000*), todos a la altura de los anteriores títulos de la serie. En los próximos número te hablaremos de ellos.

Y para finalizar, visitamos a Fox Interactive que nos ofreció una partida con *Die Hard Trilogy 2*, uno de los bombazos que EA nos tiene preparados para este próximo año. ¿Podía ser mejor?



Virgin o La Resurrección

«Resurrection... The Second Coming» es el lema que Virgin ha utilizado en esta feria como *leit-motiv* para promocionar sus últimos lanzamientos. El motivo de este sarcástico eslogan es acallar los rumores que desde hace tiempo circulan por el sector sobre su posible cierre o venta.
Si el stand de Eidos era insólito, el de Virgin Interactive era muy místico, casi irreverente. Esta compañía reprodujo el interior de una iglesia y puso sus expositores en medio de la oscuridad. El efecto era sorprendente. Como lo es *Dino Crisis*, la aterradora estrella que Virgin ha llevado al ECTS y que está creando una expectación considerable en nuestro país aunque habrá que esperar hasta mediados de noviembre para poder disfrutar de él. Junto a este título se pudieron ver también dos títulos que llegarán a España en noviembre: *Trick'n Snowboarder*, un simulador de snowboarding con muy buena pinta y *Rising Zan*, un *shoot 'em up* en tercera persona ambientado en el lejano oeste. Entre las novedades también se incluyó el juego *Billares*, disponible desde este mismo mes de octubre y destinado a las mentes más selectas.
Asimismo, los responsables de Virgin nos confirmaron que lo más probable es que el juego desarrollado por SCI, *Carmageddon*, se distribuya finalmente con zombies y sangre roja, aunque no se descarta la edición de algunos juegos con sangre verde para quienes se muestren más sensibles al plasma. En fin, parece ser que habrá para todos los gustos...



ORIENT EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション

ESTE MES, NUESTRO HOMBRE EN JAPÓN TE TRAE UN ESPECIAL SOBRE CAPCOM CON SUS DOS ÚLTIMAS BESTIAS. EN EXCLUSIVA PARA PSMAG... NO TE LO PIERDAS



Por si el lanzamiento de *Resident Evil 3* no fuese suficiente, Mikami-san ya está trabajando en otro juego de horripilantes zombies...

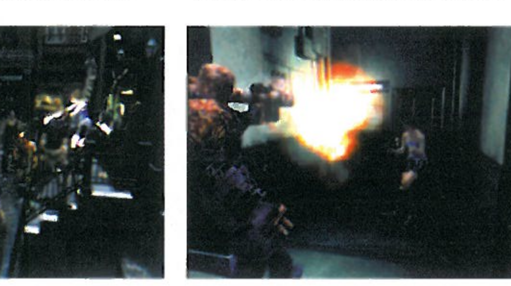
ZOMBIES Y MÁS ZOMBIES

Cuando un juego vale la pena, vale la pena hacerlo tres veces. Quizá cuatro. Especialmente cuando el juego es *BioHazard* (*Resident Evil* en Europa), el espectáculo de horror y asco más popular de Capcom. En agosto del pasado año empezaron a trabajar en la última entrega de esta saga destroza-zombies, una evolución del original que promete añadir nuevos elementos y nuevas criaturas a la peli de serie B favorita de Playstation.

«La principal diferencia entre los *Resident Evil* 2 y 3 es que hemos incluido más acción» explica Shinji Mikami, el dios-programador del juego. «Los puzzles son ahora más difíciles y hay nuevos enemigos. También hemos añadido una maniobra de giro de 180º, gracias a la cual el jugador puede dar media vuelta instantáneamente.»

Mikami nos cita influencias que van desde las pelis de zombies de John Romero hasta *Alien*, o incluso *Tiburón*, y se muestra seguro al afirmar que este tercer juego gozará de una jugabilidad más cinemática que la de sus predecesores. «En *Resident Evil* hemos utilizado muchos elementos de las películas sobre zombies,» continua Mikami. «Nos inspiramos en la última escena de Tiburón (cuando la bestia tiene el balón de oxígeno en la boca) para recrear cabezas de los zombies volando por los aires. Y también hemos añadido un nuevo tipo de enemigo inspirado en el policía de metal líquido de *Terminator 2*. Este enemigo no deja de perseguirte y corre increíblemente rápido.» *Resident Evil 3* es mucho más extenso. «En los *Resident Evil* anteriores, el objetivo era salir de un edificio,» dice Mikami. «Pero al usar todo el área urbana, *Resident Evil 3* dispone de un mapa más grande y ofrece escenarios diferentes. Esta vez saldrán varios zombies a la vez, hasta nueve, y los jugadores sabrán realmente lo que se siente ante un ataque zombie. Los juegos como *Clock Tower* provocan en el jugador una excelente sensación de miedo, pero eso es todo. Y yo no creo que sea suficiente. La gran diferencia con *Resident Evil* es que el jugador también se divierte.»

¿Y que me dices de continuar la saga *Resident Evil* en la consola Sony de nueva generación? «En la PlayStation 2, —se aventura Mikami—, las mejoras se centran básicamente en la calidad de los gráficos. Actualmente cuando dos personajes mantienen una conversación, sus formas de hablar dependen de cómo lo hagan los actores de doblaje. Pero si se pueden mejorar los gráficos, también se pueden modificar las caras y se pueden expresar emociones. Las conversaciones serán más humanas que nunca.»



Fíjate en los referentes culturales de este cinéfilo consumado que es Shinje Mikami. No es sólo Romero, ahora estamos viendo la saga *Terminator*...

SABLES QUE DAN MIEDO

Mientras *Dino Crisis* Y *Resident Evil 3* se lanzaban miradas celosas en el E3 de este año, su hermano de estilo ninja, *Onimusha*, hacía tres cuartos de lo mismo. «La idea inicial era hacer un jugo usando la mecánica de *Resident Evil*,» nos confiesa Keiji Inafune, el creador de *Onimusha*. «En *Resident Evil* el objetivo principal era escapar de un sitio en particular y disparar a zombies y monstruos. En *Onimusha* queríamos que los jugadores usaran espadas para que los ataques se llevasen a cabo en distancias cortas.»

El resultado es un juego de ambiente y criaturas hechas rodajas que transcurre en el Japón del siglo XVI. Está basado en hechos históricos, la acción se desarrolla en el castillo Inaba. El jugador tiene que entrar al castillo y rescatar a la princesa. Tendrá que luchar contra los monstruos que hay dentro mientras fuera el malvado Nobunga recluta un ejército. También hay tiempo límite, por lo que no hay que dejar de moverse de un escenario a otro.

¿Pero qué será lo que ataque al jugador? «Hemos creado alrededor de 20 tipos diferentes de enemigos,» dice Inafune con orgullo. «Y por encima de ellos están los malos finales. Cada tipo de personaje pelea de forma diferente. En *Onimusha* queríamos incluir toda la acción que nos fuese posible, así que el elemento puzzle es un poco menos importante.»





¿Otro juego de lucha con espadas ambientado en el Japón feudal? Bien hecho.







En las secuencias de combate todos reciben su latigazo correspondiente.

MÁS DE LO MISMO

SNK salió de puntillas de la fábrica de clones de *Silent Hill* con un juego llamado *Koudelka* bajo el brazo. Se trata de un RPG de acción en 3-D que se aleja bastante de los clásicos juegos de lucha en 2-D que solía sacar la compañía. Pero aunque esté en clara deuda con *Silent Hill*, *Koudelka* deja de lado la batalla a tiempo real y se inclina por secuencias de lucha más en la línea de *Final Fantasy VII* de Square. De hecho, uno no se sorprende al enterarse de que el equipo responsable del juego se llama Sacnoth y que está compuesto por siete ex-programadores de Square. A pesar de que SNK todavía no ha revelado nada acerca del argumento, ya os podemos contar que *Koudelka* se desarrolla en un monasterio inglés del siglo XVIII, un mundo gótico de ficción en el que los monstruos habitan en las lóbregas bodegas donde sabes que no deberías meterte. Hay tres personajes diferentes: una joven gitana, un guapo y también joven monje y un cura católico que todo lo sabe. Los creadores de *Koudelka* querían recrear una atmósfera similar a la de algunas películas de Stephen King, como *El Resplandor*. Una excelente animación CG y unos gráficos muy elaborados envuelven este prometedor y escalofriante thriller. No abrir hasta Navidad.



¿Una chica gitana conoce a un cura católico entrenado? Parece más un argumento de Agatha Christie.



LAS LISTAS DE DENGEKI

TOP 10 – LOS MÁS VENDIDOS

1. ***Super Robot Taisen Complete Box*** (Banpresto)
2. ***Racing Lagoon*** (Square)
3. ***Dance Dance Revolution*** (Konami)
4. ***Simple 1500 Series Vol 10: Billiards*** (Culture Publishers)
5. ***Sprigan Lunar Universe*** (From Software)
6. ***Ace Combat 3*** (Namco)
7. ***BeatMania Append: Gottamix*** (Konami)
8. ***Pachislo Aluze Tenkoku*** (Aluze)
9. ***Segareijiri*** (Enix)
10. ***Minna No Golf: The Best*** (SCEI)

TOP 5 – LOS MÁS ESPERADOS

1. ***Legend of Mana*** (Square)
2. ***DragonQuest VII*** (Enix)
3. ***You're Under Urrest*** (Pioneer LCD)
4. ***SDGundam Generation-o*** (Bandai)
5. ***A Piece Of Memories*** (Tonkinb House)

TOP 5 – LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES

1. ***Final Fantasy VIII*** (Square)
2. ***To Heart*** (Aquaplus)
3. ***Final Fantasy VII*** (Square)
4. ***Denso Suikoden II*** (Konami)
5. ***Xenogears*** (Square)

* Listas proporcionadas por *Dengeki PlayStation*, la revista especializada súper ventas entre los usuarios japoneses de PlayStation.



VISA
MasterCard
NO ES UN
¡ES GLOBA
RIDGE RACER TYPE 4
GLOBAL GAME
VIDEO JUEGOS EN FRANQUICIA
UN MERCADO DE 35.000 MILLONES DE PESETAS PUEDE ESTAR A TU ALCANCE. ÚNETE A LA CADENA MÁS GRANDE DE EUROPA DEL SECTOR DEL ENTRETENIMIENTO. ESTAMOS SEGUROS DE PRESENTAROS UN CONTRATO DE FRANQUICIA CLARO Y TRANSPARENTE SIN FALSAS ILUSIONES Y RESPALDADO POR UNA GRAN PROFESIONALIDAD DE NUESTRO EQUIPO, CON LOS MEJORES PRODUCTOS EXCLUSIVOS INTERNACIONALES. RECUERDA:
LOS VIDEOJUEGOS SON UN NEGOCIO SERIO.
Estamos en el SIF PAB. 7 H198



PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

CONTRA TODO PRONÓSTICO, SEGUIMOS EN ELLO

Siguen triunfando los cómics de *Metal Gear Solid*. Iker Azicarate de Zabalbide(Bilbao), ha invertido tiempo y montañas de rotuladores en una historieta brillante sobre las correrías de Solid Snake. Será debidamente recompensado con una estupenda camiseta de *PlayStation Magazine*. ¿Ya la habéis visto? Bonita, ¿verdad? En redacción hay auténticos duelos a muerte por conseguirla. De momento aún no nos hemos librado de la jefa de redacción, pero estamos en ello... Los demás no desesperéis y seguid mandándonos vuestras obras de arte ¡Ah! Y controlad ese vocabulario un poquitín o os tendremos que lavar la lengua con jabón. ¡ARRGG!

LOADING 100% COMPLETO

¡HE HE!
PUF
ONLY FOR PLEIESHTEISION
DUAL SHOCK COMPATIBLE
THE COMIC METAL GEAR SOLID
¿EH, Y NOSOTROS DÓNDE ESTAMOS!?
¡OSTI! ¡NO APARECEMOS
IKER AZKARATE

EL AUDAZ AGENTE SECRETO LLAMADO CHOLID SNAKE SE DISPONE A PENETRAR EN UNA ISLA REMOTA PARA ACABAR CON SU HERMANO LIKID SNAKE Y SU GRUPO TERRORISTA. EN SU ODISEA TENDRÁ QUE RESCATAR A LA HIJA DE SU CORONEL Y DESTRUIR UN TANQUE NUCLEAR LLAMADO METAL GEAR. BUENO, SI ALGUIEN SE HA ENTERADO DE QUE VA ESTO, COMENCEMOS...
COMPLEJO TERRORISTA
¡ATSO! ¡ATJO! ESTOS CIGARROS ME VAN A MATAR
LIFE
KONIO
BUENO, HABRÁ QUE ENCONTRAR A LA HIJA ESA DEL CORONEL
GRACIAS, CHOLID. ¡MUA!
S'A COLAO UN FISTRO...
SOLO PENSAR CÓMO SERÁ ME DAN ESCALO...
BEEP... BEEP... BEEP...

¡POR AQUÍ!
¡AY DIOX, QUE MARRÓN!
BUF
RADAR
SUBITAMENTE, UNA FIGURA (MUY FEA POR CIERTO) APARECIÓ DE LA NADA...
¡HOLA!
¡AAARGG!
ME LLAMO OSTRACÓN. PERDONA POR EL SUSTO, PERO GRACIAS A MI CAMUFLAJE ME OCULTO FÁCILMENTE.
NO ME EXTRAÑA QUE TE CAMUFLES, ERES HORRIBLE
¡AH, PULGOSO!
¡ME LLAMO NINJA Y TENGO EL MISMO CAMUFLAJE QUE TÚ!
FUSS

HE, HE, HE, UN MOMENTITO, ¡JUAJ!
¡RING!
JI JI
¡OSTRACÓN! ¡ABRE EL ARMARIO, CERDO!
POW
¡UNA MIERDA!
VAS A MORIR
¡CUIDADO! ¡UN TANQUE CON PATAS TE VA A APLASTAR!
¡JO! ¿ME HAS VISTO CARA DE PARDILLO?
UGG..
¡KONIO! PUES ERA VERDAD...

¡HOLA SNAKE! ¿TE ALEGRA VER A TU HERMANO? ¿CONSIDERANDO DE QUE TE ODIO A MUERTE Y ESTOY MONTADO EN UN MEGARROBOT ASESINO, DEBES ESTAR ACOJONAO!
¡LIKID!
¡OSTI TÚ! EL METAL GEAR
SNAKE, ¡MONTA EN EL COCHE! HE ENCONTRADO A LA HIJA DEL CORONEL. ¡RÁPIDO! ¡HE PUESTO UNA BOMBA Y TODO VA A ESTALLAR!
¡PUF!
JODER, COMO ESTÁ LA TÍA...
¡EH!
BROOO...
MÁS TARDE...
¡SNAKE!
BOOOOO...
¡AH, SNAKE! ERES MI HÉROE...
¡AMENAZA NEUTRALIZADA Y MACIZA RESCATADA! ¡SOY LA LESHE!
Y YO SIN COMERME UNA ROSCA, COMO SIEMPRE...

MISSION: IMPOSSIBLE

Peter Graves no habría estado nada contento. Si el jefe original del cuerpo de Misión Imposible hubiera salido de su retiro para probar *Mission: Impossible* en la N64, lo más probable es que se hubiera autodestruido junto a su cinta. Pero, tal como descubrió Pete Wilton, los programadores X-ample Architectures han remozado la versión de PlayStation para que ni el más avezado agente pueda distinguir su disfraz...

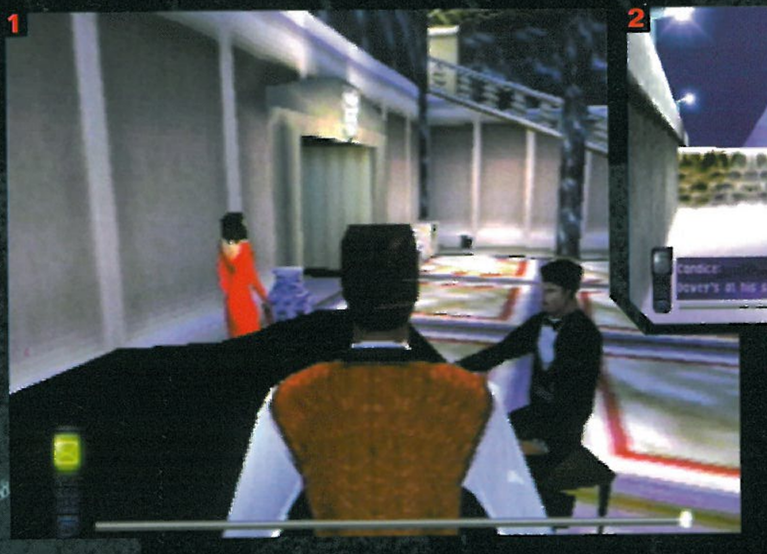
ESCENA UNO: UNA CABINA TELEFÓNICA FUERA DE SERVICIO, AEROPUERTO DE FRANKFURT

Su misión, Jim, en caso de que decida aceptarla, es producir un juego que trate de sigilo, ingenio y espionaje. No debería ser un problema. Ah, lo olvidaba, no se puede llamar *Metal Gear Solid* o *Syphon Filter*, fzzzzzt...

Tal era el dilema al que se enfrentaban los programadores de X-ample Architectures (XAP) cuando les encargaron convertir el juego *Mission: Impossible* de N64 a la PlayStation. Ahora que el film ya había acabado su andadura comercial incluso en vídeo, y sin el permiso del señor Cruise para incluir sus pobladas cejas ni ningún otro de sus rasgos en su homólogo virtual, sin contar además con las comparaciones desfavorables del título de N64 respecto a *Goldeneye*, ¿cómo iban a completar su tarea sin salir escaldados?

ESCENA DOS: UN LABORATORIO DE PROGRAMACIÓN EN ALGÚN LUGAR DE ALEMANIA

La primera idea del equipo de XAP fue tomar los datos originales —que detallaban los personajes y niveles que Infogrames había creado para el juego de N64— y traspasarlos sin más al motor de juego que habían ingeniado para *Viper*. Esto resultó ser mucho más problemático de lo que habían pensado. El equipo describe cómo probaron «un montón de enfoques distintos» sin que ninguno diera como resultado un motor de juego



[1] La dama de rojo va a por ti. [2] Al disparar, apunta a la cabeza. Es el único modo de estar seguro. [3] Engaña a tus enemigos con un creador de caras.

de una calidad adecuada. Tocaba pasar al plan B.

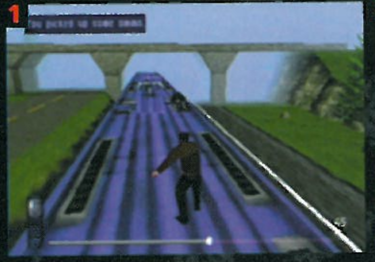
Volviendo sobre sus pasos, los chicos de XAP decidieron abordar las cosas desde un ángulo distinto. Transfirieron los archivos originales del programa y los editaron en sus PC. En la práctica esto supuso casi tanto trabajo como reestructurar muchos de los niveles: un esfuerzo adicional que casi dio al traste con el proyecto. Este refundido, no obstante, acabó siendo una bendición, ya que permitió a XAP rehacer un montón de las texturas del juego e incorporar los efectos de iluminación y transparencia que habían aprendido al crear *Viper*. ¿Resultado? Un juego con mejor aspecto que su equivalente en N64, y que con sus secuencias de vídeo renderizadas y un mejor sonido logra capturar mucho más fielmente la atmósfera del film.

Hasta aquí en cuanto al aspecto, pero en un juego que castiga la violencia desenfrenada aún más que *Metal Gear Solid*, imaginar qué se supone que debe hacer un súper agente secreto es una misión peliaguda en sí misma...

ESCENA TRES: UN HANGAR DE SUBMARINOS EN EL BÁLTICO

«...si lo capturan o lo matan, el ministro de asuntos exteriores negará todo conocimiento de sus acciones». Con esa reconfortante idea, comienza tu primera misión como el agente especial de la Unidad de Intervención de *Mission: Impossible*, Ethan Hunt. Aunque la cara del Sr. Cruise no recubra el rostro poligonal de Ethan Hunt, el marido de Nicole Kidman metió baza en la filosofía del juego. Prevalece la idea de que disparar primero a la gente y preguntar después es algo a lo que no hay que alentar en absoluto. En vez de eso, lo que se supone que has de hacer es ir a hurtadillas sin que te detecten mientras te dedicas a cometer actos de sabotaje, adquirir información y escapar de líos potencialmente letales. Todo este periplo de tretas comienza en una base de submarinos aprisionados por la nieve donde debes volar el arsenal y reunirte con los agentes Cluster y Dowey en el edificio de comunicaciones. Pero entre tú y tu objetivo se interponen guardias de patrulla, camioneros locos y la falta de municiones explosivas. Tu primera tarea, pues, es registrar la base en busca de un detonador y algunos explosivos, recogiendo por el camino minas, un aparato de interferencia radiofónica (o «scrambler»), un inyector de gas narcótico y munición. Si bien necesitas eliminar a algún que otro guardia, tu pericia como tirador hará falta más que nada para apagar reflectores mientras pasas de puntillas por entre los contenedores y te cuelas en los hangares de submarinos. El inyector de gas resulta de especial utilidad, ya que te permite dejar KO a un montón de guardias con gas narcótico. Una advertencia: el hecho de que se sancione de forma tan severa el exceso de combate hace que *Mission: impossible*, al igual que *Syphon Filter*, tenga pinta de ser muy difícil: deberás ser tan paciente como sigiloso si aspiras a ser un súper espía de éxito.

> «...SI LO CAPTURAN O LO MATAN, EL MINISTRO DE ASUNTOS EXTERIORES NEGARÁ TODO CONOCIMIENTO DE SUS ACCIONES.» CON ESA IDEA TAN RECONFORTANTE, COMIENZA TU PRIMERA MISIÓN COMO EL AGENTE ETHAN HUNT.





[1] Acción en el tren. A volar se ha dicho. [2] De caza por el vagón.

VIDEO A PUNTA PALA

Un aspecto del juego que se rediseñó del todo para la versión PlayStation fue el de las secuencias de vídeo renderizadas. El cambio de cartucho a CD ha permitido a XAP incluir aún más material, aunque esta vez los programadores han elegido usar los modelos del juego en sí en vez de espectaculares renderizaciones. ¿Es eso malo? *PSMag* opina que probablemente no, ya que, como así los personajes siempre son iguales, los vídeos de intro de los niveles se enlazan de forma más convincente con las escenas de diálogo.



Olvida las flojas secuencias de vídeo de *Syphon Filter*; estas escenas creadas para PlayStation son excelentes y detentan una calidad cinematográfica.







Los efectos de luz prestados de *Viper* logran una ambientación *brillante*.

¿HASTA QUE PUNTO ES POSIBLE?

***PSMag* examina la viabilidad de los objetos incluidos en el *kit* de espía ultrasecreto de Ethan Hunt. ¿Podrían existir en realidad? Tal vez...**

COMUNICADOR



¿Pero Nokia no hace ya uno de éstos? Vale, es como un móvil con un *scrambler* incorporado y funciones de vídeo. En fin, no llegarás muy lejos con un aparatito así. ¿Qué nos dices de todas esas llamadas al Báltico? Cuando veas la factura de este mes...
POSIBILIDADES: 100%

GAFAS DE VISIÓN NOCTURNA

Lo anteojos que pueden ver en la oscuridad no son nada del otro jueves, pero es la ligereza del equipo de Ethan lo que introduce una sombra de duda: la mayoría de pertrechos reales para-ver-en-la-oscuridad abultan más que unas Ray-Ban.
POSIBILIDADES: 89%

INYECTOR DE GAS

Para dormir. El gas narcótico en un bote es una buena idea, claro, pero ¿no iría mejor una granada de gas o algo por el estilo para deshacerse de grandes concentraciones de tropas de una sola vez?
POSIBILIDADES: 81%

CREADOR DE CARAS

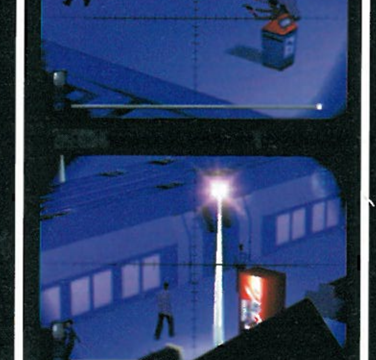


¿Cansado de esos ojos de besugo y esa nariz que duplica el tamaño de tu cara? Bueno, siempre puedes birlarle a alguien su apuesto careto con el creador de caras, un chisme que elabora una máscara que reproduce los rasgos faciales de tu víctima. Esto sí que es absoluta ficción y es aún menos verosímil que el disfraz de mujer obesa que luce Arnie en *Desafío total*.
POSIBILIDADES: 10%

FRANCOTIRADOR

Los incondicionales del rifle de francotirador de *Syphon Filter* disfrutarán sin duda de su práctica favorita en el nivel de entrenamiento del juego. Hacer un zoom para observar un encuentro clandestino o cargarse a un espía rival siempre es un placer. Aunque con el rifle te viene todo eso de la mira telescópica y tal, apuntar con la pistola no es aquí una cuestión tan de azar como en muchos juegos de acción en tercera persona, ya que la cabeza y el brazo de Ethan se vuelven semitransparentes para que puedas ver de forma exacta a quién disparas.





ESCENA CUATRO: INFORME; CUARTEL GENERAL DE XAP, ALEMANIA

Aunque en XAP admiten que hubo que deshacerse de algunos componentes del juego de N64 debido a restricciones de memoria (los cartuchos tienen algunas ventajas sobre los CD), la impresión general es que la versión PlayStation de *Mission: Impossible* tiene mejor pinta que la de su predecesor, con el añadido de un aspecto gráfico superior. Observarás los efectos de partículas al caer la nieve, la excelencia de las transparencias y los reflejos que arrojan los objetos de vidrio y metal (algo con lo que la máquina de Nintendo no puede competir). El programador jefe Michael Bütner declaró a *PSMag:* «Volvimos a usar partes importantes del motor de *Viper*, integrando a la vez la mayor parte del motor que Infogrames utilizó para la versión N64. Mi principal labor en el último mes fue integrar ambos motores.»

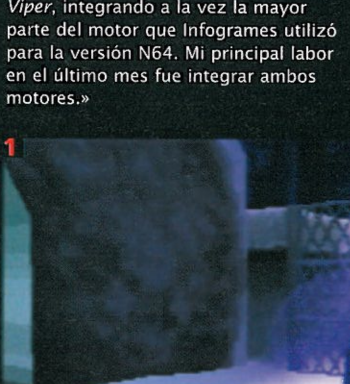
El resultado de dicho enlace de subrutinas y píxels fue una apariencia rediseñada, donde se incluyen secuencias de vídeo que usan modelos del juego en sí, tal como en *Resident Evil*. Ver a los personajes hacer una pausa para tener una charla predestinada y ponerse otra vez en marcha hace que la acción fluya sin cortes.

Al desmantelar y reconstruir de nuevo a personajes como Hunt y Clutter, XAP ha dotado el juego de una mayor velocidad, asegurando así que el tránsito de un lugar a otro sea rápido y sin problemas (aun cuando el número de polígonos usados en cada personaje se ha triplicado en algunos casos). La introducción de sonido con calidad de CD no es algo que vaya a causar una histeria masiva, pero sí proporciona una música y unos efectos sonoros atmosféricos que complementan muy bien la acción. Puede que ninguna de las mejoras impresione por sí sola, pero es al combinarse en una de las 20 misiones del juego cuando empieza la diversión.

ESCENA CINCO: EN LA EMBAJADA

Es hora de cenar. Ethan debe infiltrarse en una recepción formal que se celebra en una embajada extranjera. Para tener éxito, deberá mezclarse entre los demás invitados, crear una diversión y acceder al sótano, donde, según creen

1

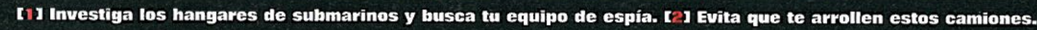


2



3

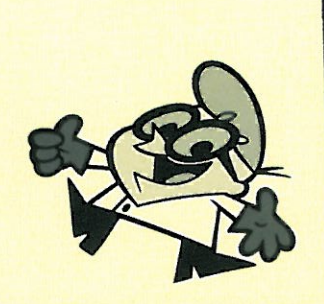




[1] Investiga los hangares de submarinos y busca tu equipo de espía. [2] Evita que te arrollen estos camiones.

SE BUSCAN

MÁS PELIGROSOS QUE UNA PIRAÑA EN UN BIDÉ













SOSPECHOSOS DE:

MATAR DE RISA A MILES DE CIUDADANOS
ALTERAR GRAVEMENTE EL ORDEN PÚBLICO
SOCAVAR LA MORAL Y LAS BUENAS COSTUMBRES

CARTOON NETWORK™

animate

24 horas al día de dibujos animados

Disponible en Operadores de Cable y en el Canal 12 de SATÉLITE CANAL DIGITAL

LA CARA JUSTA EN CADA MOMENTO

Lo más ocurrente de *Mission: Impossible* es con diferencia la máquina creadora de caras que permite a Ethan asumir la identidad de alguien. La idea de que en lugar de matar a los guardias puedas escurrirte entre ellos es muy atractiva, además de muy útil, considerando la limitada cantidad de munición y armamento con que dota el cuerpo de Misión Imposible a sus agentes infiltrados. Es una pena que no haya más formas de sacar partido a esta maravilla del espionaje. ¿No podría Ethan usarlo para jugarle malas pasadas al malvado Sr. Phelps? ¿Qué tal intercambiar la identidad con la asesina de rojo? Esta noche me pido ser...



John Travolta sorprendido por los paparazzi. Bonito pelo, John.

tus jefes, se almacena equipo secreto. Se requiere vestir de etiqueta y nos tememos que no se permiten pistolas, Sr. Hunt.

La embajada y la zona de su depósito subterráneo son el escenario de tres misiones relacionadas. En la primera de ellas deberás codearte con los otros invitados a la cena para extraerles información mientras evitas las atenciones de una *femme fatale* de rojo.

Solo y desarmado, la única forma de triunfar es mediante una estrategia en plan RPG, contactando con tus compañeros, Phelps y Dieter, y consiguiendo chismes avanzados como el creador de rostros, un ingenio que te permite tomar la impresión de la cara de otra persona y llevarla como si de una máscara natural se tratase. Si pretendes tener éxito, tu segundo nombre deberá ser Astuto.

Al igual que en *Metal Gear Solid*, buena parte de la acción se basa en resolver qué tipo de acción deberías emprender. ¿Te pones en contacto con el agente Dieter, que se hace pasar por el barman, o buscas primero al hombre de confianza del embajador? ¿Te echas un farol para pasar al guardia o te arriesgas a noquearlo? Son muchas las misiones que van contrarreloj, con lo cual a menudo deberás tomar decisiones en un instante.

[1] Que te acribille un helicóptero al escapar no forma parte del plan. [2] Ethan vuela un fusible al avanzar por el depósito.

SE PUEDE AFIRMAR QUE NO HAY NADA PARECIDO A *MISSION: IMPOSSIBLE* PARA PLAYSTATION. LA MEZCLA DE ELEMENTOS DE ACCIÓN, RPG Y PUZZLE DEL JUEGO ES CUANDO MENOS INUSUAL.

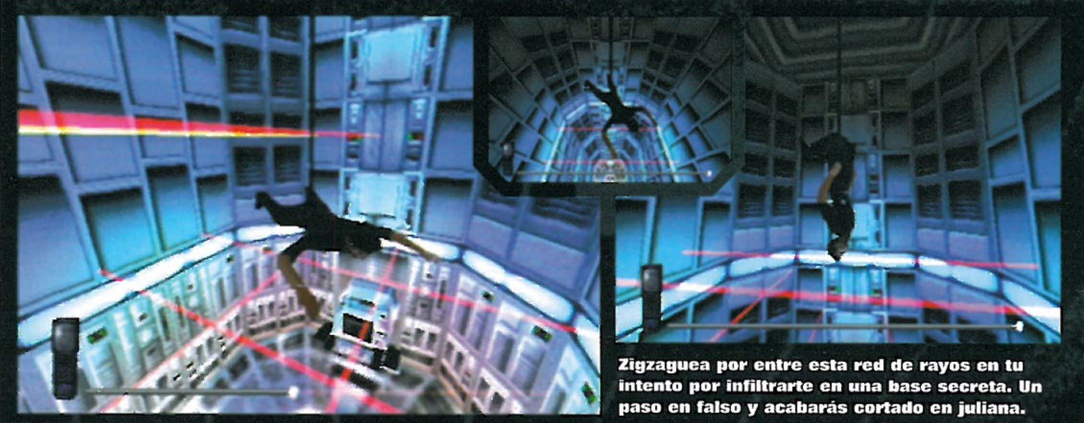
ESCENA SEIS: LA SALA DE INTERROGACIÓN DE PSMAG

«¡Ah! Al final resulta que era el tal Phelps...» El hecho es que parece que *Mission: Impossible* haya estado usando su propia máquina de cambiar la cara. Un juego que echó a rodar con un motor 3D nada convincente y sin efectos de relumbrón con los que encandilar a los candidatos a agente secreto, se ha transformado en un *thriller* suave y elegante.

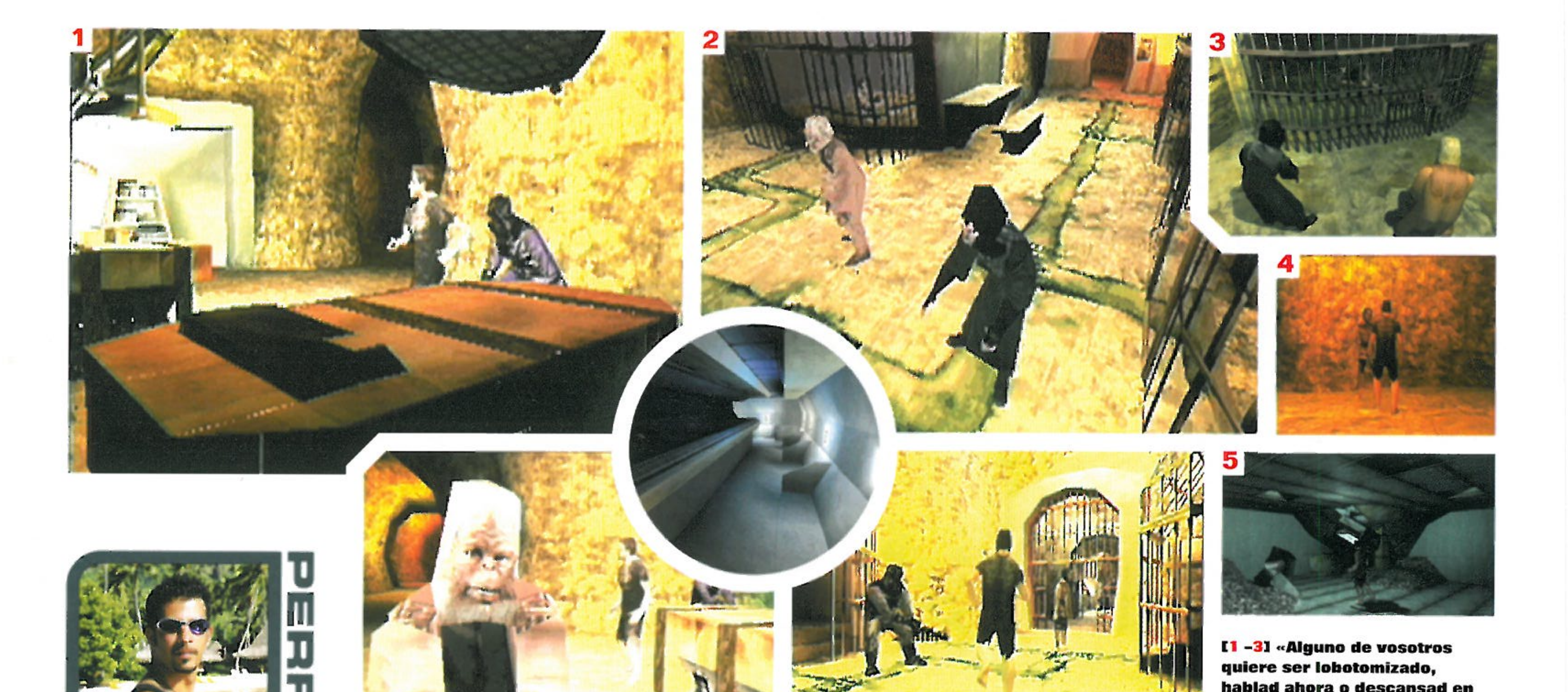
Se puede afirmar que no hay nada parecido a *Mission: Impossible* para PlayStation. La mezcla de elementos de acción, RPG y puzzle del juego es cuando menos inusual, y desde luego pareció dejar perplejos a algunos usuarios de N64. Los impacientes no tardarán en ver lo errado de su conducta. *PSMag* mantendrá bajo estrecha vigilancia a este último recluta del ejército sigiloso de PlayStation.

CUAL CHORIZO

En uno de los momentos más absurdos y a la vez más memorables en la historia del cine, el Sr. Cruise queda suspendido sobre un recinto vertical repleto de láseres rebana-espías. Ahora puedes recrear este efecto especial desde la comodidad de casa guiando a un Ethan Hunt poligonal entre los rayos de la luz más pura. Complicadillo.



Zigzaguea por entre esta red de rayos en tu intento por infiltrarte en una base secreta. Un paso en falso y acabarás cortado en juliana.



[1 -3] «Alguno de vosotros quiere ser lobotomizado, hablad ahora o descansad en paz para siempre.» [4 - 7] ¡Escapa! O quédate y busca a Nova.

PERFIL

Cos Lazouras

- **Cargo:** Productor
- **Funciones:** Participo activamente en todas las tareas creativas del juego, incluyendo el diseño, la dirección artística y creativa, así como la gestión del presupuesto, el calendario y la producción. Y también está todo lo relacionado con la investigación, la localización, los aspectos legales y muchos otros divertimentos.
- **Trayectoria:** He diseñado, desarrollado o producido casi todos los juegos de plataformas, desde Gameboy y consolas de 8 y 16 bits hasta PlayStation, CD-ROM para PC y máquinas de última generación.
- **Influencias en este juego:** *Metal Gear Solid* y *Tomb Raider*, entre otros. Sin embargo, debo decir que *El Planeta de los simios* es original en cuanto a concepción e implementación, así que no hay mucho con lo que poder compararlo de forma clara.
- **Juego favorito:** Bueno, supongo que tiene que ser *Centipede*.

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

¡En algún lugar del universo, tiene que haber algo mejor que el hombre!

Género: Aventura 3-D
Distribuidor: Electronic Arts
Fabricante: Fox Interactive
Disponible: Primavera del 2000

Puede que el costoso remake de la película aún esté por hacer, pero el clásico de ciencia-ficción de 1968 está a punto de recibir un nuevo hálito de vida gracias a este proyecto sumamente ambicioso. Cos Lazouras nos descubre los entresijos...

Descríbenos el juego
El Planeta de los simios es una inmensa aventura arcade en 3-D que cuenta con grandes dosis de exploración y de resolución de puzzles inteligentes. El argumento es increíblemente importante y está estrechamente ligado a la jugabilidad y al desarrollo de la acción, hay más de 2000 líneas de diálogo. Nuestro héroe está solo, huye, le superan en número y su única posibilidad de seguir viviendo es descubrir lo que está pasando en el extraño mundo en el que se encuentra. Estamos intentando ser lo más fieles posible a la atmósfera dinámica creada por las películas.

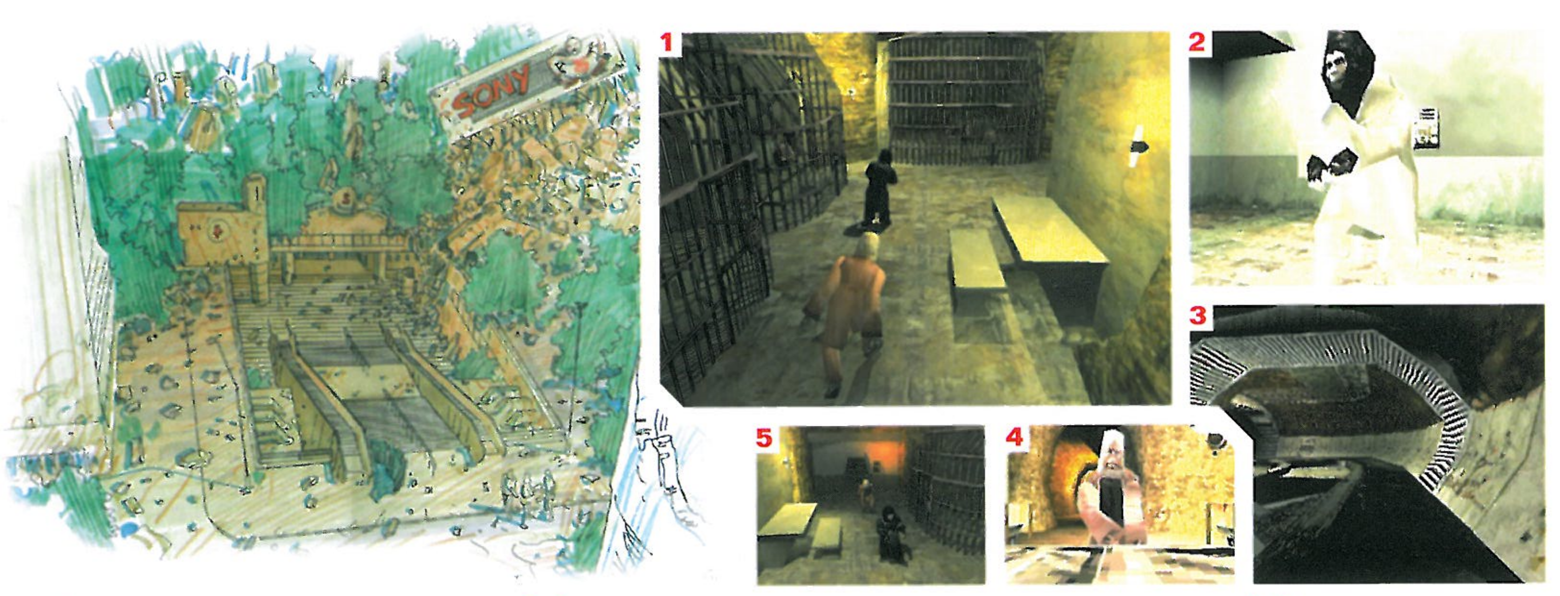
¿Está basado en alguna de las películas?
El juego utiliza elementos de los dos primeros largometrajes, como el guión original de Pierre Boulle. Básicamente, el juego podría considerarse un remake de la película original. Sin embargo, y aunque al principio el argumento es muy parecido, una vez que han capturado al protagonista (Ulysses), empiezan las diferencias. Los simios están mucho más evolucionados y disponen de muchísima más tecnología. Aún así, hemos mantenido varios de los personajes principales de la película original como el Dr. Zaius, Zira, el General Urses y Cornelius.

¿De qué va el argumento?
El juego sigue un modo historia y, como está basada en un gran misterio, por el momento estamos guardando los detalles bajo llave.

¿Puedes decirnos cuáles serán las dimensiones del juego?
Habrá 15 niveles extensísimos, y cada uno de ellos estará compuesto por siete sub-niveles.

¿Qué elementos le distinguen de otros títulos del género?
Gracias al sistema de cámaras que estamos utilizando, al detallado argumento, a la gran calidad de los decorados, a la música interactiva y a los extensos diálogos, hemos podido crear una experiencia realmente bien ambientada. Parte de ello se debe a nuestro intento por confeccionar un mundo lo más





[1] ¡No soy un número! Es obvio cuando lo piensas. [2 – 3] Las cloacas de los monos. Supongo que la celda tampoco estaba tan mal. [4 – 5] No hay salida.

realista posible dentro del juego. Por ejemplo, si el jugador se deshace de un enemigo, tendrá que arrastrar el cadáver y esconderlo ya que, si no lo hace, lo descubrirán y darán la alarma. Del mismo modo, si el jugador recoge un rifle, tendrá que colgárselo del hombro y lo llevará visible, por lo que puede que cambie el comportamiento de otros personajes. También hemos utilizado diferentes técnicas en gráficos nunca vistas en PlayStation, y un sistema único para mantenerse a escondidas basado en el nivel de ruido que hace el jugador.

¿A qué tipo de enemigos nos enfrentaremos?
Tus principales enemigos serán los simios. Hay tres razas diferentes sacadas de las películas, gorilas, chimpancés y orangutanes; y dos razas totalmente nuevas. Estas son los *baboons* (simios canallas que viven en la selva) y los mandriles (asesinos a sueldo que trabajan para el ejército). Además, muchas de las zonas estarán infestadas de lagartos, hienas rabiosas, murciélagos gigantes y muchas otras criaturas con las que el jugador deseará no encontrarse nunca.

¿Cómo serán los combates contra estos enemigos?
Lo más importante en este juego será mantenerse escondido y escabullirse, pero el protagonista también es capaz de realizar toda una extensa lista de movimientos en el combate cara a cara, y también puede utilizar una amplia gama de armas, desde piedras y palos de madera, pasando por armas de fuego y hasta sofisticados láser.

¿El juego se verá desde cámaras fijas, como Resident Evil 2 o con cámara de seguimiento como Tomb Raider?
La cámara ha sido configurada para potenciar al máximo las técnicas utilizadas en el cine, así que se podrán tomar panorámicas, utilizar zoom, seguir, cortar de repente o tomar vistas circulares, todo en función de la situación. También estamos considerando la posibilidad de instalar un segundo sistema de cámaras parecido a las clásicas cámaras de seguimiento que aparecen en la mayoría de juegos en tercera persona.

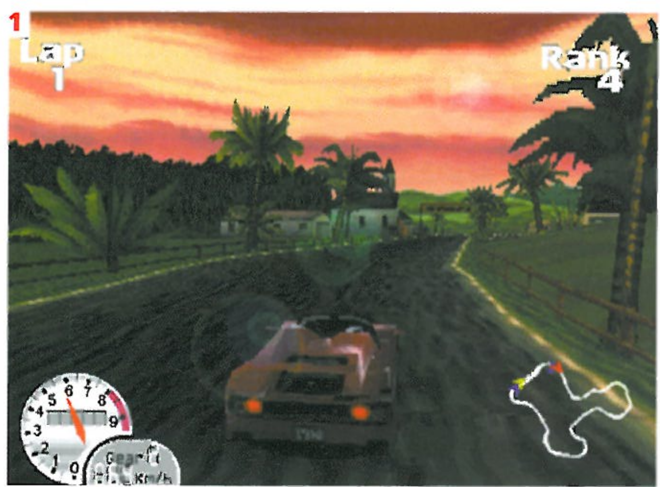
¿Cuál será el mejor trozo del juego?
Esto resulta muy difícil de contestar, ya que sólo hemos terminado el 45% de la aventura. Sin embargo, la atmósfera es increíble, y creo que ese será uno de los puntos fuertes de este juego.

¿Podrías revelarnos algún secreto que nadie sepa?
Se está tramando una conspiración entre los simios...



[1] Lobotomía gratis para seres humanos. [2] Por suerte para ti la patrulla de gorilas aún no domina los nuevos cordones de sus zapatos.













[1] Desaparece en la penumbra del atardecer californiano. Los buscavidas como nosotros nacimos para la carretera. [2] ¿Quién en su sano juicio conduciría un Ferrari por semejantes curvas? [3] Escoge entre los diferentes circuitos. [4] Suelta un poco el acelerador o acabarás entrando por la ventana de la casa del gobernador. [5 - 6] Hora de ir a casita...

ROADSTERS TROPHY

Coches veloces, mucho dinero y apuestas. ¿Qué más se puede pedir?

Género: Simulador de carreras
Editor: Virgin
Fabricante: Smart Dog
Disponible: N/D

Virgin sacará pronto un simulador de conducción con algunas peculiaridades; no sólo podrás estripar los motores de coches rapidísimos y ganar premios en metálico, sino que también podrás jugarte tus ganancias en los resultados de carreras venideras. Dave Saunders nos llevó a dar una vuelta...

¿Podrías describirnos el juego en 100 palabras?
Roadsters Trophy es un juego de carreras para gente que siente debilidad por los deportivos lujosos, que se deleita ante la presencia de un motor potente y que babea cuando piensa en pinturas metalizadas. El juego se basa en circuitos, y podríamos decir que está a medio camino entre un simulador y un arcade. Los vehículos se manejan y reaccionan como si fueran de verdad, proporcionando al jugador la sensación de que realmente está conduciendo una de esas bestias. Pero ten cuidado, estrujar demasiado el motor o ir por ahí quemando rueda puede significar la retirada prematura de aquellos que no ponen el más mínimo empeño en cuidar estos fantásticos automóviles.

¿Cuántos coches hay?
Hay 30 coches, todos biplaza, con tracción trasera y convertibles en descapotables, así como diferentes configuraciones de motor, con partes modificables que el jugador puede comprar para aumentar la potencia de su coche.

¿Todos los coches se basan en

PERFIL

Dave Saunders

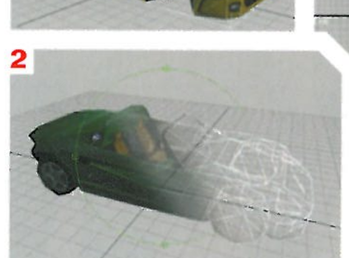
Cargo: Programador jefe.

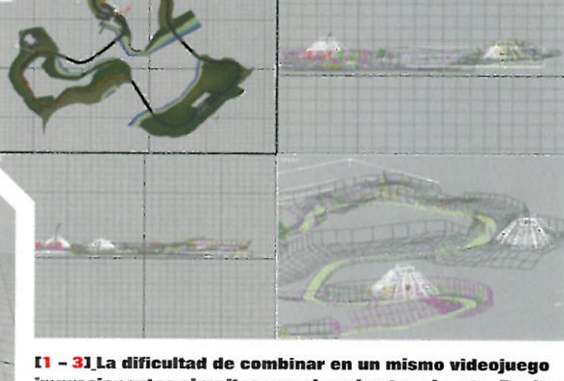
Funciones: Se encarga del diseño y la concepción del juego.

Trayectoria: *Tennis Arena, All Star Tennis'99, 360.*

Juego favorito: Tiene que ser *Resident Evil.*







[1 - 3] La dificultad de combinar en un mismo videojuego impresionantes circuitos y coches de otro planeta. Bonito, pero parece complicado.

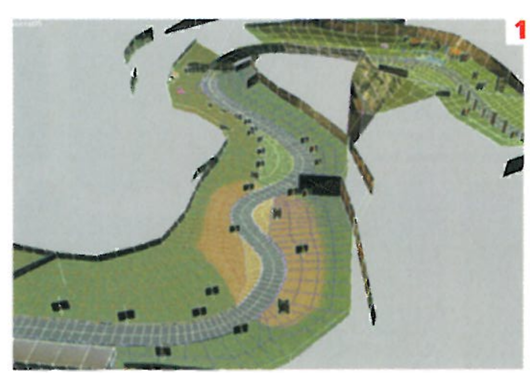
modelos de verdad?
Sí. Mientras estoy respondiendo a esto, estamos recibiendo las licencias de los mejores deportivos de todo el mundo.

¿Cómo sabéis que el manejo de los coches es realista?
Para modelar las fuerzas que se ejercen sobre el coche hemos utilizado conceptos específicos de física, y hemos aplicado estas fuerzas a la suspensión y la dirección de los coches, consiguiendo así que la conducción de cada vehículo sea real como la vida misma. También hemos tenido en cuenta la tracción y el peso de cada coche.

¿Varían mucho los paisajes de los circuitos?
Hay diez circuitos, todos ellos situados en áreas diferentes del globo y hechos sobre superficies distintas, tierra, asfalto, nieve, barro...

¿Habéis incluido algún elemento especial?
La meteorología puede cambiar en el transcurso de una carrera, el cielo se oscurece y llueve a cántaros. En los boxes podrás cambiar neumáticos, o no, si es que confías en tus habilidades y en que el sol secará la pista antes de que pierdas posiciones.

¿Cuál es el mejor trozo?
El cuidado por los detalles es lo mejor de este juego, desde las realistas rodadas de neumáticos, pasando por las inclemencias climatológicas y hasta el sonido en 3-D. Además de la inmensa alegría que proporciona el saber cómo se conducen estos coches de ensueño (ninguno de los cuales será nunca mío) por circuito y a velocidades límite.



[1 - 2] **Ahora tienes que añadir infinidad de diminutos puntos para construir las texturas. El resultado: una obra de arte y precisión.**

¿Qué es todo esto de apostar a los resultados de las carreras?
Es un nuevo elemento que hemos añadido al juego. Antes de cada carrera, el jugador podrá apostar por un resultado, pudiendo jugar consigo mismo o con cualquier otro piloto. Las apuestas vienen determinadas por el historial de cada corredor y por el potencial de su vehículo. La gran cantidad de coches del más alto nivel es un extra añadido y el poder apostar en cada carrera es algo único.

¿Algún secreto del juego?
Tendréis que esperar a verlo, pero lo que sí os puedo confirmar es que habrá algunas sorpresas...

[1] El joven Eeyore aparece en los sitios más inesperados. [2] Diversión agusanada en Navidad. Pasa de puntillas sobre el papel de regalo. [3] Cuidado con el veneno, envíales las tropas navales. [4] *Sopa de gusano*: el clásico de los hermanos Marx.







PERFIL



Martyn Brown

■ **Cargo:** Director de desarrollo y productor ejecutivo de *Worms: Armageddon*.

■ **Funciones:** Mi tarea consiste en supervisar el desarrollo global del juego. Últimamente, esto implica decidir qué cosas se incluirán en la programación y cuáles no, así como determinar las estrategias correspondientes.

■ **Historial:** Todos los títulos originales de *Worms* (9 juegos de plataformas, entre ellos la versión para PlayStation, un éxito de ventas), *X2*, *Worms 2* y ahora *Worms: Armageddon*. También estoy produciendo otro proyecto supersecreto en Team17...

■ **Influencias en el juego:** Toda la colección de *Worms* y un montón de sueños absurdos.

■ **Su juego favorito:** Son tantos que no puedo citarlos todos. En este campo, como en el musical, tengo unos gustos muy variados. Admiro mucho a Sid Meier y me lo pasé muy bien jugando con *Railroad Tycoon* y con *Civilization*. Depende de mi estado de ánimo, aunque siempre estoy dispuesto a jugar una partidita con *Bust-A-Move*.

WORMS: ARMAGEDDON

El regreso masivo de los invertebrados rugosos y de color rosa...

Género: Puzzles
Distibuidor: Proein
Fabricante: Team 17
Disponible: Noviembre

Según nos han dicho, Worms: Armaggedon, el último de una larga lista de éxitos, será aún mayor y mejor que los anteriores. Martyn Brown nos ofrece el punto de vista de un vertebrado.

¿Podrías describirnos el juego en 100 palabras?
Worms: Armageddon es un juego que combina la acción, la estrategia y el azar. Puedes pasarte jugando 20 minutos o 20 horas porque ninguna partida es igual a la anterior, la diversión nunca acaba. Pueden competir hasta cuatro equipos y, sea cual sea tu estilo de juego, te engancha nada más probarlo: nunca tienes bastante. Los jugadores individuales pueden recorrer los innumerables niveles de lucha a muerte, pueden perfeccionar al máximo sus habilidades o emprender cualquiera de las 40 misiones que hemos diseñado especialmente para ellos. *Worms: Armageddon* amplía las posibilidades clásicas de los videojuegos porque incluye más personajes, más armas, más opciones y más horas de juego que cualquiera de los anteriores.

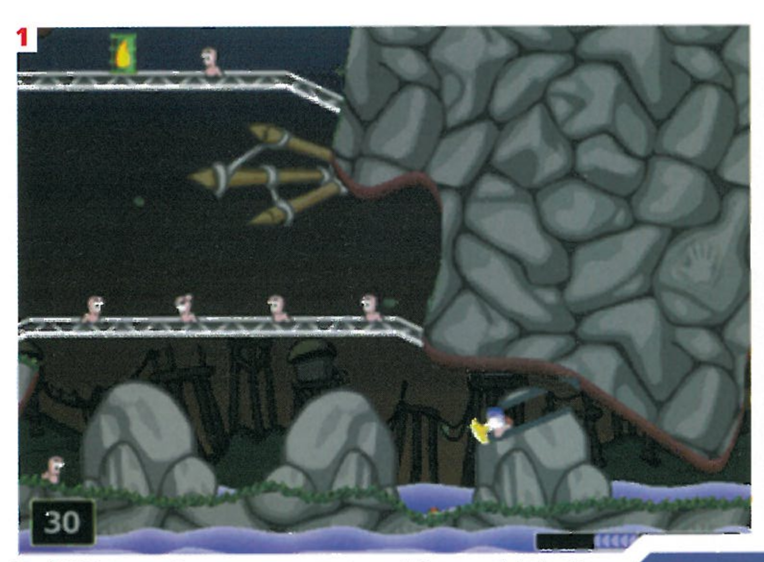
¿Cuáles son las diferencias principales entre los Worms originales y éste?
La verdad es que son tantas que resulta difícil empezar a detallarlas. Es importante entender que *Worms: Armageddon* es la última encarnación de un título que ha modificado enormemente su apariencia original. Visualmente, este videojuego es similar a un dibujo animado, gracias a las miles de imágenes en movimiento que hemos usado para dar vida a los gusanos. También hemos ampliado el arsenal: en el videojuego original para PlayStation había sólo 25 armas, mientras que aquí puedes escoger entre 60 herramientas y utilidades diferentes. Nos hemos esforzado mucho para perfeccionar la lógica del juego, es decir, su funcionamiento y la sensación que produce. Se le ha dado completamente la vuelta, incluyendo niveles de entrenamiento y unas interesantes misiones individuales que lo convierten en un magnífico título para un solo jugador, algo que no estaba tan bien resuelto en el

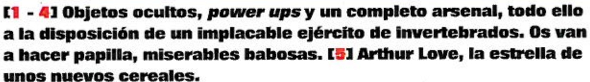
EL FIN DE LOS GUSANOS ESTÁ CERCA





[1] El artista contempló su paleta, antes de imitar a Klein y crear un color totalmente nuevo, llamado «rojo-gusano». [2] Después de terribles esfuerzos, los gusanos continúan avanzando.





[1 - 4] Objetos ocultos, *power ups* y un completo arsenal, todo ello a la disposición de un implacable ejército de invertebrados. Os van a hacer papilla, miserables babosas. [5] Arthur Love, la estrella de unos nuevos cereales.

original. Hay mucho más de todo, por supuesto: paisajes, efectos de sonido, niveles, música y vídeos, y se puede escoger entre un montón de bandas sonoras distintas. Es una auténtica locura, enormemente divertida.

¿A quién se le ocurrió la idea de las batallas de gusanos?
Andy Davidson es el insensato que estuvo tras la idea original; ahora está ingresado en un manicomio.

¿Cuáles son las armas nuevas que podremos encontrar?
Las armas de *Worms: Armageddon* que más me gustan la Vieja, la Superoveja (y la Oveja acuática), la Granada de mano santa, el Burro de cemento y la Mofeta. Pero cada persona tiene sus armas preferidas. A mí me encanta la Granada de mano santa porque es increíblemente potente.

¿Qué métodos habéis incluido para mover a los pequeños invertebrados por la pantalla?
Para desplazarse es esencial saber cómo arrastrar el personaje, pero hemos incluido otros muchos trucos geniales, entre ellos los saltos para atrás e incluso una voltereta al revés. De este modo es mucho más fácil avanzar. Ah, y puedes usar también paracaídas.

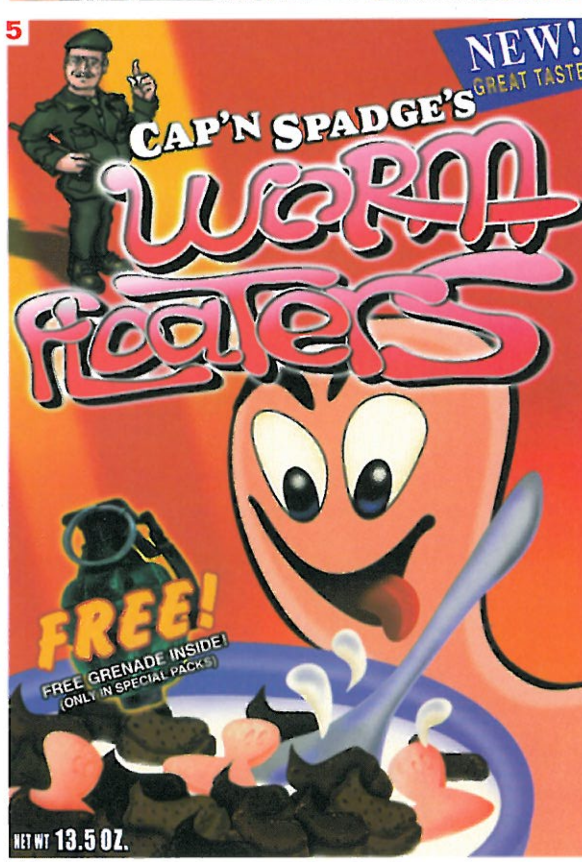
¿Podrías darnos detalles sobre la profundidad del juego, la cantidad de niveles y todas esas cosas?
La profundidad es la que el usuario quiera darle. El juego puede crear millones de niveles al azar, pero también se puede jugar con uno de los más de cincuenta niveles que puede construir el jugador. También hay muchísimas estrategias ocultas y diferentes métodos de juego que se pueden utilizar durante semanas o meses enteros, e incluso durante años, como ocurría con el juego original.

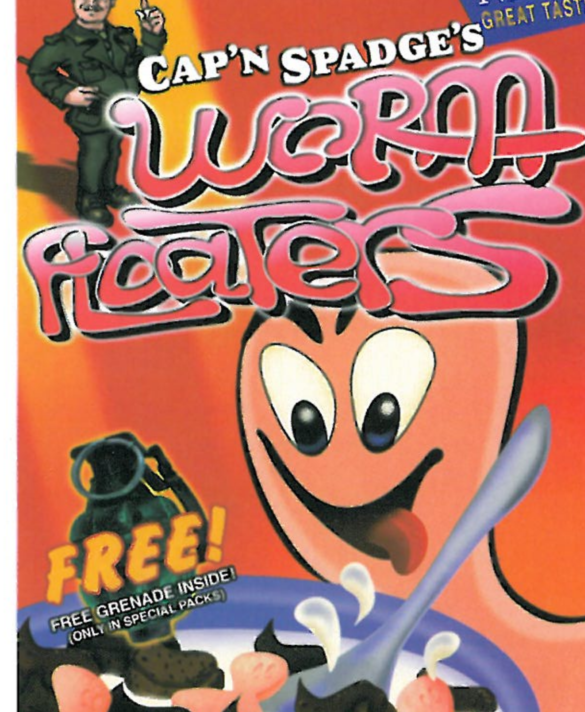
¿Qué tiene este juego que lo hace tan adictivo?
Ni idea. Si supiéramos el secreto, lo aplicaríamos a todos los videojuegos. Como las partidas no son nunca iguales y hay tantos estilos diferentes de juego, nunca tienes el resultado garantizado y todo el mundo tiene alguna posibilidad de ganar. La evolución del juego es siempre muy divertida y eso te da ganas de jugar otra partida.

¿Qué estáis haciendo para mejorar los gráficos?
Hay una diferencia enorme entre el juego original y *Worms: Armageddon*. En éste se están usando miles de imágenes y gráficos de animación para darle un aspecto muy fluido, como el de un dibujo animado, muy distinto al de los gráficos pequeños y toscos del original. Aquí los gusanos son de mayor tamaño y tienen más personalidad; además, los fondos son también más variados.

¿Se han incluido escenas de corte renderizadas?
Se han seleccionado algunos de los dibujos animados de *Worms* para interrumpir la acción en algunos momentos. También es posible contemplarlos en la pantalla de títulos, y creemos que pronto se harán muy populares.

¿Por qué debería comprarse un ejemplar de Worms: Armageddon quien ya tenga uno de Worms?
Esta nueva entrega supera ampliamente al original en cuanto al contenido: la imagen, el sonido y la acción son superiores.
También hay más opciones, las partidas individuales son más divertidas y las de cuatro jugadores son una locura total.
Es el *Worms* del milenio que viene: ¡si no te lo compras te arrepentirás!





Un Caballero Jedi debe

mantener la concentración,

su poder fluye de la Fuerza.



Prepárate para sumergirte en la aventura épica de *La Amenaza Fantasma*.
Visita como protagonista todos los alucinantes lugares del Episodio I,
donde jugarás un papel clave en todos los acontecimientos.

Hazlo o no lo hagas, pero no lo intentes.

Eres un Jedi.









www.lucasarts.com/products/phantommenace
www.starwars.com







[1 - 4] Transporte aéreo futurista con una provocativa conductora, armada hasta los dientes. ¿Te suena a *Alien*? Para nada, esto es el centro de Hong Kong y el momento, el presente. Pero cuidado con la Tríada, son muy duros.



FEAR FACTOR

¿Grandes problemas en la Pequeña China? Pues esto acaba de empezar.

Estilo: Aventuras en 3-D
Distribuidor: Proein
Fabricante: Kronos
Disponible: Enero

Cuélate en la Tríada en este revolucionario nuevo juego de Proein. Gozarás de los prometedores avances en tecnología FMV, además de las imprescindibles dosis de acción y aventuras. John Zuur Platten nos lo cuenta todo.

¿Puedes describirnos el juego en 100 palabras?
Es un híbrido de aventura y acción que sitúa personajes en tiempo real y 3-D en mundos totalmente animados. El juego consta de varios escenarios que explorar, puzzles que resolver y cosas contra las que disparar. Nuestros héroes se mueven por un Hong Kong de una realidad alternativa y tienen como misión el secuestro de la hija del líder de la Tríada más poderosa de la ciudad. El jugador controla a tres mercenarios que se llaman Hana, Glas y Deke. Cada uno de ellos tiene sus propias motivaciones, habilidades para superar problemas y equipo de armas.

¿Hay algún nuevo elemento de jugabilidad en Fear Factor que lo diferencie de la mayoría?
Diría que la parte más innovadora de *Fear Factor* consiste en que te lleva a mundos que nunca se habían visto antes en este género. Se debe a que siempre hay vídeo detrás de los personajes, nuestros entornos están vivos y son dinámicos. Constan de gráficos y opciones de jugabilidad que sólo pueden crearse con esta tecnología. Por ejemplo, en el primer escenario, Glas ha de enfrentarse a un helicóptero. Aunque Glas es un personaje jugable en tiempo real, todos los demás elementos de la secuencia forman parte del fondo y, sin embargo, el jugador controla la acción en todo momento.

¿Cuál es el mejor ingrediente?
Hay dos que son mis favoritos. El primero, cómo se integran sin fisuras argumento y jugabilidad. El segundo son los personajes, que se han creado al estilo



PERFIL

John Zuur Platten

- **Cargo:** Productor, jefe de diseño, director y guionista.
- **Funciones:** Meter las narices en el trabajo de los demás.
- **Trayectoria:** *Johnny Mnemonic*, *Battlezone* y *Ultima IX* para PC. *Cardinal Syn* para PlayStation.
- **Influencias en el juego:** *Ghost in the Shell*, *Tomb Raider*, *Resident Evil*, *Hard-Boiled*, cualquier peli en la que salga Jackie Chan.
- **Juego favorito:** *Resident Evil II*, *Starcraft* para PC.







[1 - 3] Esta chica es quien manda aquí. Una joven dama con buena puntería y mucho talento. Manténlos a raya.





[1] ¿Quién es ese hombre? Suponemos que algún tipo de Hong Kong. [2 – 3] Absorbentes aventuras de acción, como Steve McQueen en *Towering Inferno*. Bueno, algo parecido...

anime, hecho que los distingue y caracteriza. Tienen un aspecto genial.

¿Qué es lo que arrastra a la gente a jugar otra vez?
En *Fear Factor* te enfrentas a distintos retos. Dado que el juego no se basa en lograr una puntuación, las decisiones que tomas durante el mismo producen un efecto concreto en el resultado final del argumento. De hecho, hay tres finales, de modo que esperamos que los jugadores quieran intentarlo una vez más aún después de terminarlo.

¿De qué modo Fear Factor va más allá de los límites habituales de la jugabilidad?
Creo que nuestra mayor innovación es el motor de *Fear Factor*, lo llamamos *Cinemation*. El motor combina el tiempo real y el pre-render de un modo como nunca se había visto antes. La tecnología nos garantiza una tremenda libertad para imaginar maneras creativas de mantenerte en vilo para saber qué sucederá a continuación.

¿Tratáis los ángulos de cámara en el juego?
Todas las imágenes se crean con Alias en sistemas SGI. Cuando se crean los mundos, empiezan como modelos en 3-D. Ajusto los ángulos de cámara para reproducir los fondos. Una vez terminado el mundo, nuestras herramientas me permiten extraer los datos de la cámara desde Alisas hasta el espacio en 3-D que utilizan los personajes.

¿Qué tipo de tratamientos gráficos innovadores podemos esperarnos?
Aunque nuestro objetivo principal consistía en hacer que *Fear Factor* fuera una experiencia de jugabilidad absorbente, también queríamos los efectos visuales más espectaculares que pudieran crearse. Puesto que todas las imágenes del juego son cinemáticas, todos los fondos están repletos de detalles. Cuanto más miras, más ves. También verás de todo, desde helicópteros que estallan hasta poblados en llamas y algunas visiones terroríficas de verdad, que se basan en historias de la mitología china.

¿De qué parte de Fear Factor estás más orgulloso?
Del modo cómo se integran jugabilidad y argumento. Nos hemos esforzado mucho para asegurarnos que en *Fear Factor* la jugabilidad fluya de manera lógica de acuerdo con el argumento. Todos los puzzles y las situaciones son de nuestro mundo. En *Fear Factor* no puedes perder el tiempo.

¿Por qué motivo los compradores deberían elegir Fear Factor en lugar de cualquier otro juego de la competencia?
En realidad no me preocupa demasiado competir con otros juegos. Si *Fear Factor* funciona bien, será gracias a que hemos creado algo que merece la pena. Yo respeto a cualquier juego que llegue hasta las estanterías de las tiendas, porque sé hasta qué punto puedes disfrutar y sufrir para llegar allí.

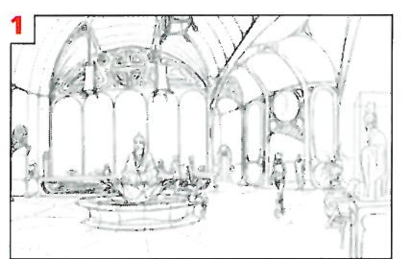
¿Puedes detallarnos la cantidad de niveles y elementos similares?
El juego consta de quinientos fondos a lo largo de seis mundos diferentes en más de un centenar de escenarios. Hay más de veinticinco personajes en tiempo real y pueden utilizarse más de 15 armas distintas.

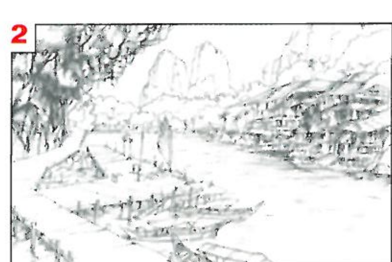
¿Te atreviste a investigar por ti mismo en el mundo de las Tríadas?
El propietario de nuestra empresa, Stan Liu, es de Hong Kong. La mayor parte de mi investigación consistió en dejar que me invitara a comer.

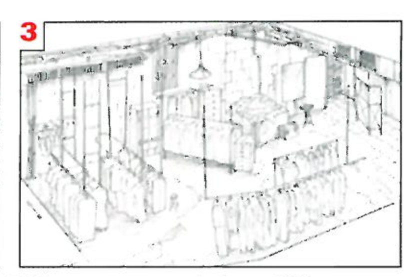
¿Hay influencias cinemáticas detrás del juego?
John Woo, James Cameron, John Woo, Oshii Mamoru, John Woo, Ridley Scott, John Woo, Wes Craven y John Woo.

Cuéntanos algo sobre Fear Factor que sea alto secreto y no sepa nadie más.
Antes de que termine el juego, uno de los personajes jugables se convierte en uno de los principales enemigos que hay que destruir. De hecho, según cómo juegues, será un personaje u otro.









[1 – 2] Un material gráfico muy intrincado constituye la base de los asombrosos fondos FMV que aparecen a lo largo del juego.

XENA: WARRIOR PRINCESS

La escultural señorita Lawless recibe tratamiento digital...









[1] ¿Acaso no es Xena una Lara mitológica? [2] Prepárate para encontrar combates a espada y puzzles estilo *Tomb Raider*. [3] Xena puede asestar golpes impresionantes... [4] ... Ambientado en un mundo de cabañas de barro y cañas. [5] Se ha escaneado a Lucy Lawless para obtener un modelo tridimensional. [6] Es el momento de acudir al rescate de la camarada de Xena.

PERFIL

Roger Hector

Cargo: Presidente

Funciones: Administrador jefe / director creativo / limpiaventanas.

Historial: Lleva 22 años diseñando o produciendo juegos para Atari, Bally, EA, Disney, Sega o Universal. Han sido tantos que no puede contarlos: desde la versión para recreativas de *Battle Zone* hasta *Sonic The Hedgehog*.

Influencias en el juego: Evidentemente, la serie de televisión; pero también he observado muchos juegos de acción-aventuras y *beat 'em ups* en 3-D para averiguar cuáles eran sus cualidades. Lo siento, Lara... ¡Xena es una tipa dura!

Su juego favorito: Seguramente, *Missile Combat*.

Género: Aventuras en 3-D

Distribuidor: Electronic Arts

Fabricante: Universal Digital Arts

Disponible: Octubre

Con su contundente mezcla de efectos especiales, heroínas ligeras de ropa, corpiños de cuero y combates a espada, no nos sorprende nada que Xena se haya convertido últimamente en una serie de culto. Roger Hector explica el proceso mediante el cual Universal Digital Arts pretende traspasar a la PlayStation esta fórmula de éxito...

¿Puedes describirnos este juego en 100 palabras?

Xena y Gabrielle se ven atrapadas en una historia dramática; entre otras cosas, hay una conspiración para capturar y sacrificar a Gabrielle en un ritual mágico destinado a crear un monstruo más poderoso que los propios dioses. Xena puede utilizar más de veinte movimientos y combate contra todo tipo de malvados, enemigos y monstruos en medio de unos escenarios fantásticos extraídos de la serie de televisión. Aparte de las peleas, Xena debe encontrar varios objetos mágicos y resolver una cierta cantidad de puzzles antes de conseguir rescatar a su amiga y acabar con las fuerzas del mal.

¿Se ha inspirado el juego en algún episodio de la serie?

Xena utiliza ampliamente la mitología de la serie de televisión, pero no se limita a un solo episodio.

¿Sale también Gabrielle, la encantadora camarada de Xena?

Pues sí. Gabrielle participa en algún momento en la pelea, junto con Xena, pero también la capturan y encarcelan y pasa por algunas situaciones peliagudas. Xena tiene que localizarla y salvarla.

¿Puede efectuar Xena todos los movimientos del programa de televisión?

Xena cuenta con muchos movimientos inspirados en los de la serie, entre ellos el famosísimo golpe estrangulador con las ingles, el giro completo con puñetazo y el espectacular puntapié-bicicleta.

¿Qué es lo mejor del juego?

El monstruo del final no se parece a nada de lo que hayas podido ver en un videojuego. ¡Es absolutamente terrorífico! Y a casi todo el mundo le encanta lanzar el *chakram*, enviarlo a lo lejos y derribar a los enemigos desde la distancia.

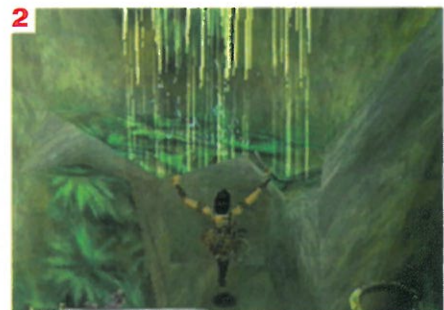
¿Ha participado en el juego la actriz Lucy Lawless?

A Lucy la escaneamos para crear un modelo tridimensional, y además vino a vernos y estuvo jugando con el juego. ¡Le encantó!

¿Puedes contarnos algún secreto sobre este título?

En el nivel número seis, la catapulta que hay en el interior del castillo arroja a Xena algo que no es una bola de fuego. Tienes que averiguar cuál es la munición.





[1] Hay mucha más luz que en *Silent Hill*... [2] E incluye tantos saltos, golpes y cuchilladas como *Tenchu*.

Championship Motocross™

featuring **Ricky Carmichael**

Sube a la Kawasaki KX250 de Ricky Carmichael

- 9 motos configurables para elegir.
- 6 modos de juego: campeonato, carrera rápida, cara a cara (2 jugadores), contrarreloj, práctica y entrenamiento.
- 12 circuitos mundiales incluyendo "motocross","supercross" y "enduro".
- Gráficos y efectos visuales ultrarrealistas.
- Física y dinámica de control reales.
- Soporte para Dual Shock.










®


www.proein.com

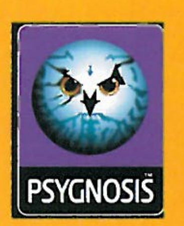
Av. de Burgos, 16 D.1°. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Concurso



Estás entre los mejores. Te ha costado lo tuyo: reducir el exceso de peso acumulado en vacaciones, sacarte la teórica, no atropellar a nadie durante las prácticas... Pero ahora, por fin, ya estás en la cumbre.
Se acabaron los peatones, los coches de policía y los semáforos. Aquí se trata de correr y llegar en primer lugar. El asunto es así de sencillo. ¿Qué Schumacher arranca antes de que tengas tiempo de abrocharte el cinturón? Tu tranquilito. Calienta motores, pisa el acelerador, ponte el casco y deja tu huella en el asfalto. *F1 '99* está dispuesto a reparar el pinchazo de su predecesor y hacerte arrancar a la velocidad del rayo.
¡Escríbenos ahora mismo!







La pregunta

¿Cuál es el nuevo circuito que aparece en *Formula 1 '99?*

A. El de Montecarlo
B. El de Sepang de Malasia
C. Sales de casa, giras a la derecha y después, todo recto.

El premio

1 juego completo *Formula 1 '99* para cada uno de los 20 ganadores.

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Formula 1 '99*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

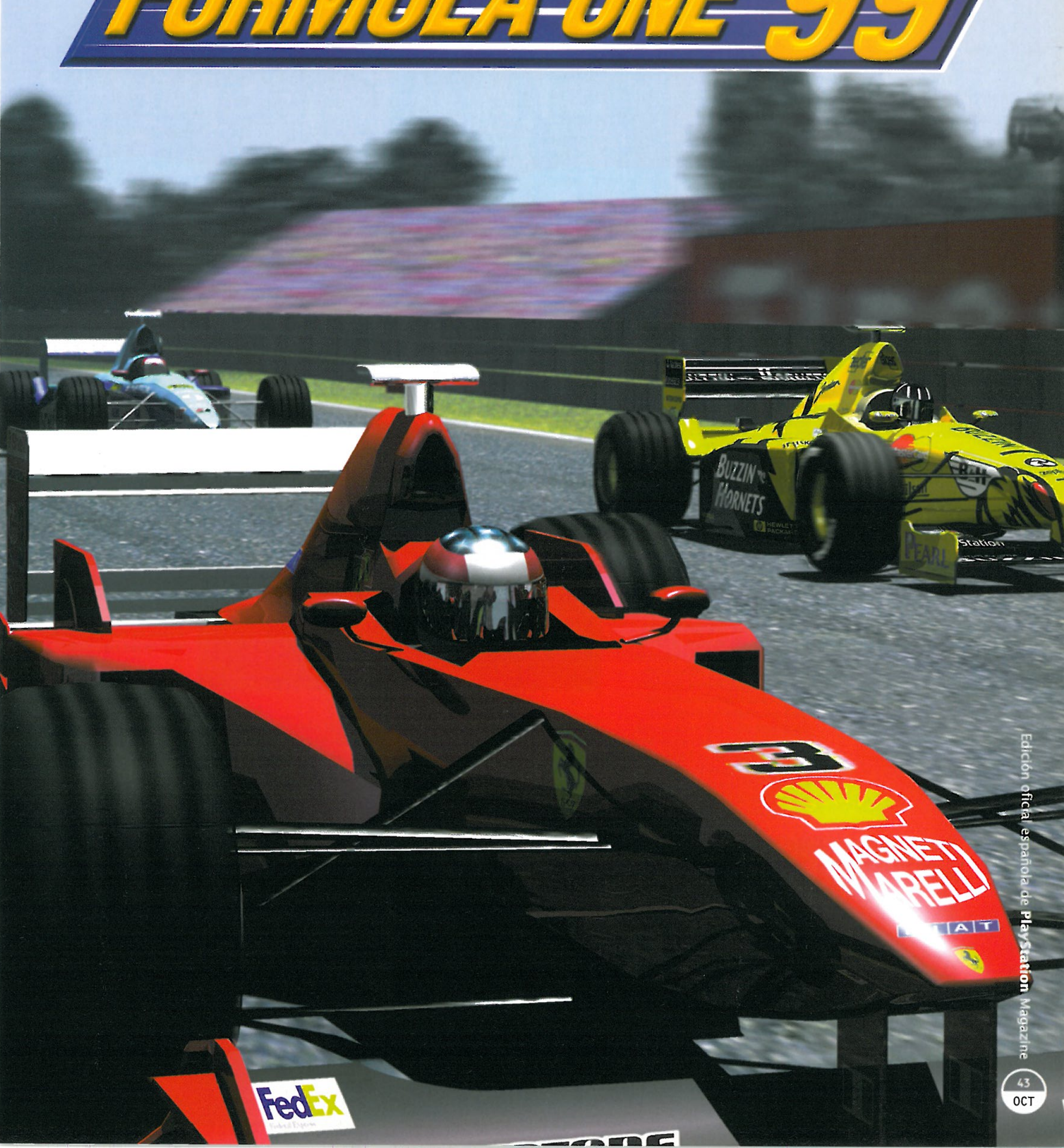
Respuestas:..
....
Nombre:..
Domicilio:..
Población:..
Código postal:..
País:..
Teléfono:..

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.



FORMULA ONE 99

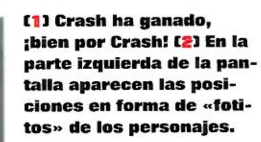


CRASH TEAM RACING

¡Es Crash, ha vuelto! ¿Pero qué le pasa? ¿Por qué tiene ruedas? ¡Está incrustado en un kart!

Vaya mesecito éste, ¿no? Parece que todas las compañías se han puesto de acuerdo en sacar sus mejores juegos ahora: *F1'99, Xena, Sled Storm, Wip3out, Esto es Fútbol, Tony Hawk Skateboarding...* ¡Y *Crash Team Racing*, por fin lo tenemos! Y desde luego, no es una excepción: si todos los juegos mencionados —de los que encontrarás sendas páginas en este mismo número— son buenos, *CTR* es mucho mejor que bueno. ¡Es fantástico, maravilloso, estupendo, divertidísimo!
No obstante, es más que posible que, si eres uno de esos usuarios de PlayStation crecidítos (esos que esconden la consola en un cajón bajo la tele para que los invitados no vean a qué dedica su tiempo libre), a lo mejor ni siquiera has leído hasta aquí. Has visto las capturas que acompañan a estas letras y has decidido que *CTR* es para niños, ¿no? ¡Pues no lo es, sigue leyendo! Si ya has pasado de página, habrás cometido uno de los más grandes errores de tu vida...





[1] Crash ha ganado, ¡bien por Crash! [2] En la parte izquierda de la pantalla aparecen las posiciones en forma de «fotitos» de los personajes.

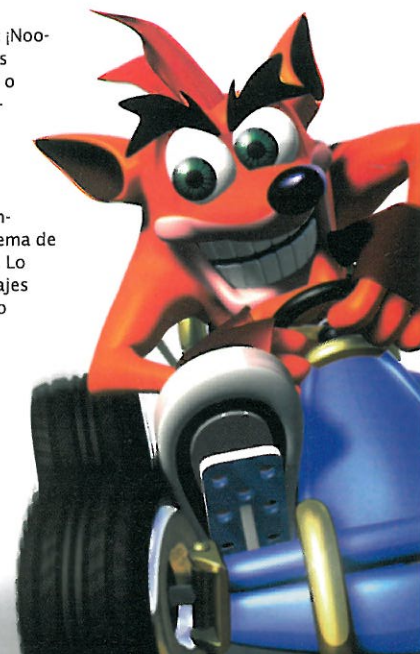
CTR ha sido desarrollado por los muchachos de Naughty Dog, padres también de los tres títulos con Crash como protagonista, y la verdad es que en redacción no hemos sido capaces de notar la diferencia con los anteriores. Bueno, sí, en una cosa: que los gráficos de los dos *Crash* anteriores —el segundo y el tercero— estaban texturados con *Gouraud* y los de éste con *texture mapping*, como los del *Crash* original, pero nada más. Los personajes gozan del mismo aspecto, la misma animación y la misma simpatía de siempre. Incluso el baileteo de *Crash* cuando gana una carrera es como el de *Crash 2* y *Crash 3* cuando conseguía un cristal, ¿te acuerdas? ¡Cómo mola!

Pero atención: que nadie llegue a ninguna de las siguiente conclusiones por tratarse de un juego de carreras de karts con personajes de dibujos animados:

1. Que es para niños: ¡Noooooo! Sólo los niños más hábiles del planeta (dos o tres) conseguirán pasárselo entero, porque es increíblemente difícil.

2. Que, por lo dicho en el punto 1, es demasiado difícil de controlar: ¡Noooooo! El sistema de control es muy sencillo. Lo malo es que los personajes de la CPU van tan rápido como tú y son igual de listos (cuando lo normal en los juegos de carreras es que tu coche sea el más rápido).

3. Que es una birria de juego por ser de karts: ¡Noooooo! *Speed Freaks* es una birria





Saltar es un ejercicio fundamental en... ¿un juego de carreras?

Edición oficial española de PlayStation Magazine

■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ FABRICANTE	**Naughty Dog**	■ GÉNERO	**Carreras**
■ DISPONIBLE	**Noviembre**	■ JUGADORES	**1-4**

1 

2 

3 

4 

5 

[1] Incluso en el más sencillo de los circuitos, no tendrás más que problemas. [2] Los turbos son como los de los niveles de carreras de *Crash 3*. [3] ¡Bien, ya tienes la copa! Sólo te faltan veinte monedas azules, quince rojas, treinta cruces, dos llaves... [4] Caerse por los bordes del circuito es de lo más habitual. [5] ¡16 circuitos disponibles desde el principio!

de juego, como el título de N64 al que imitaba descaradamente, *Mario Kart 64*. *Crash Team Racing* es un juegazo. UN JUEGAZO. Nada que ver. Bueno, sí, pero poco. Luego te lo explicamos.

4. Que es corto: ¡Noooooo! Es verdad que uno de los fallos más criticados de los anteriores *Crash* era que se acababan enseguida, pero *CTR* cuenta con muchísimos niveles, y tendrás que jugar a diferentes tipos de juegos en cada uno de ellos.

5. Que, para carreras, *GT* o *Colin McRae*; y para carreras con disparos, *Wip3out*: Bueno, eso es verdad, pero sólo en parte. *Crash Team Racing* es igual de imprescindible que *Gran Turismo*, *Colin* y *Wip3out*, pero en un «género» diferente: «*Para carreras con disparos, modos multijugador y carcajadas constantes, CTR*».

6. Que es como un juego de N64: ¡Nooooo! Ni mucho menos. Un solo nivel de *CTR* vale más que todos los juegos de N64 juntos, en serio.

Bien. Esperamos que, si habías llegado a una conclusión precipitada sobre *CTR*, fuese una de estas. Y que, si lo era, hayas cambiado de idea. Y que, si no lo era, entiendas que da igual: te equivocas. *CTR* es fantástico, es mucho mejor de lo que esperábamos (y esperábamos algo muy bueno). *CTR* es tan bueno, que cualquiera de los defectos que se te ocurran no existe en él, ¿entendido? (Dicho así, parece que Sony nos paga una comisión por hablar bien de él, ¿verdad?). Bien, pues ahora que han quedado despejadas las posibles dudas, vamos a contarte de qué va la cosa, ¿de acuerdo?

Lo primero que hay que dejar claro es que no se trata de un juego de carreras sin más, ni de un juego de carreras con disparos estilo *Rollcage* o *WipEout*, ni de un juego de carreras de karts con disparos y personajes de dibujos animados como el infumable *Speed Freaks* o el taladrante *Mario Kart 64*, sino de un juego de «aventuras y carreras». ¿Por qué es de carreras? Eso es fácil de contestar: porque en la mayoría de los casos lo que tienes que hacer es correr tanto como puedas y llegar el primero a la meta. Pero... ¿por qué es también de aventuras? ¡Tacháááááán! Ahí viene lo bueno: es de aventuras porque hay plataformas, ítems, armas, saltos, estrategias, puertas cerradas, llaves para abrirlas, libertad de acción y de movimiento, potenciadores, subjuegos, secretos... En *CTR* encontrarás un montón de elementos que nunca habías visto en un juego de carreras y sí en muchos de aventuras.

A los usuarios de N64 todo esto les sonará bastante porque, aunque *CTR* no tiene nada que ver con *Mario Kart*, sí que tiene que ver con otro de sus juegos: *Diddy Kong Racing*. El juego de karts que Rare programó para la consola de Nintendo también era un aventuras/carreras en el que tenías que superar niveles, recoger ítems, abrir puertas, etc., pero en aquel contabas con tres vehículos a tu disposición —avión, kart y hovercraft— y en *CTR* sólo con un kart. Como en *DKR*, *CTR* se compone de diversos «mundos», y en cada mundo hay un montón de circuitos distintos. Los «mundos» son algo así como menús tridimensionales: un paisaje bastante grande por el que puedes

1 

2 

3 

4 

[1] La presentación del juego es fantástica, aunque todavía no tiene *intro*. [2] Los túneles son el mejor sitio para poner trampas a los que vienen detrás. [3] ¡Bien! Te ha costado cinco llaves abrir esta puerta. [4] ¡Los circuitos nevados son enooooormes!





[1] En este circuito todavía no has ganado la moneda ni la cruz, ¿a qué esperas? [2] Esa enorme pantalla sirve para salvar la partida. Hay una en cada mundo. [3] ¡Mira para adelante, cuidado con la focaaaa!

moverte y elegir la puerta interdimensional por la que quieras pasar. Estas puertas interdimensionales son las que te conducen a los circuitos, cada una a uno. Cuando entras en un circuito por primera vez, tienes que competir contra los otros personajes del juego y alcanzar la meta en primera posición. Si lo consigues, obtienes una copa de oro. Tendrás que obtener la misma copa en todos los circuitos de ese mundo para poder enfrentarte al «jefe» de ese mundo en uno de los circuitos superados. Si logras vencer en una carrera a este jefe, obtienes una llave, con la que podrás abrir una puerta a otro mundo.

Cuando has superado a un jefe de mundo se abre otro nivel en el mismo, pero no es una carrera, sino una prueba de habilidad contrarreloj: recogida de cristales. Tienes que recoger un determinado número de cristales antes de que se acabe el tiempo. Si lo consigues, obtienes una moneda de color rosa.

A su vez, en las puertas interdimensionales de los circuitos en los que hayas conseguido la copa de oro verás dos ítems más: una cruz y una moneda verde, azul, roja o amarilla. Si entras en esta puerta, tendrás que elegir entre «Carrera CTR» o «Carrera Religiosa». Si eliges la Carrera CTR, correrás contra los mismos adversarios de siempre pero tendrás que recoger las letras «C-T- R» a lo largo de la carrera —primero tendrás que encontrarlas, claro— y llegar en primera posición a la meta. Si lo consigues, obtendrás la moneda que habías visto en la puerta interdimensional antes de entrar.

Para obtener la cruz, tendrás que volver a entrar en la puerta interdimensional y seleccionar la Carrera Religiosa. Esta vez, en lugar de competir contra adversarios, lo harás contra el reloj. Cuentas con un determinado tiempo para completar tres vueltas en el circuito, pero el tiempo que tienes es muchísimo menos del que necesitas, por lo que deberás «pausar» la cuenta atrás a lo largo de la carrera. La forma de hacerlo es rompiendo las cajas que encontrarás, que tienen dibujados números. «3-2-1» serán los números que encontrarás en estas cajas. Si rompes una caja con un «3», la cuenta atrás parará durante 3 segundos; si rompes una caja «1», parará durante un segundo, etc. Cuantas más cajas rompas, más tiempo estará «congelada» la cuenta atrás. Y si consigues

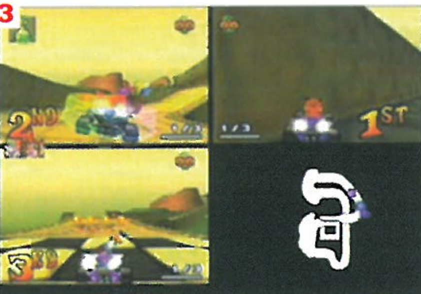
[1] El hielo es tan resbaladizo como en todos los *Crash*, pero con ruedas... [2] Con el escudo de protección el kart corre mucho más. [3] Rompe todas las cajas para paralizar el reloj durante más tiempo.

LO MEJOR DE CRASH TEAM RACING

Todo en *CTR* es genial, pero sin duda lo mejor son los modos multijugador. Arcade, Versus y Battle. En el modo Arcade compites contra otro jugador y contra todos los personajes controlados por la CPU en pantalla partida horizontalmente. En el modo Versus corres contra uno, dos o tres personas más, sin personajes de la CPU. Y en el modo Battle, tienes que matar a los otros jugadores con armas en escenarios grandes y cerrados —*arenas*— en los que no hay que correr, sino simplemente sobrevivir. El funcionamiento de la pantalla partida, ya sea con dos, tres o cuatro jugadores, es increíble, alucinante. Ya quisieran *Diddy Kong Racing* y *Mario Kart 64*...









[1] La pantalla partida para dos jugadores funciona a las mil maravillas, pero... [2] ¡...partida por cuatro funciona igual de bien! [3] Si sólo juegan tres personas, en el cuarto cuadrante aparece el mapa con las posiciones de los tres corredores. [4] Ya te estás comprando un MultiTap, ¡de inmediato!







[1] ¡La vagoneta de la mina te ha aplastado! [2] Un salto enorme acabado en un túnel estrecho... Mala cosa. [3] Los turbos son indispensables para ganar posiciones. [4] ¡Quítate eso de la cabeza, quítate eso de la cabeza...!

así completar tres vueltas antes de que se acabe el tiempo, obtendrás la preciada cruz.

Las cruces y las monedas de colores funcionan como las llaves, pero en lugar de abrir mundos, abren niveles extras. Verás puertas interdimensionales que te exigen dos cruces y tres monedas rojas para entrar, por ejemplo; o cinco monedas azules y ninguna cruz, etc.

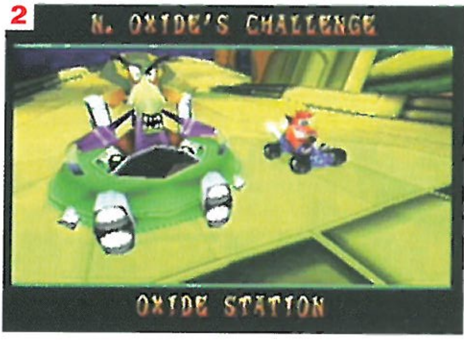
Como ves, la mecánica de juego tiene tela. Las carreras normales, en las que compites contra otros adversarios y sólo necesitas alcanzar la primera posición para conseguir la copa, son relativamente fáciles de ganar. En cuanto le pilles el tranquillo al sistema de control y a la utilización de las armas, ganarás. Pero lo complicado viene después: las Carreras CTR, las recogidas de cristales, las Carreras Religiosas y las carreras contra el jefe de cada mundo. En las Carreras CTR observarás que recoger las letras no es nada fácil, ya que suelen estar escondidas en lugares aparentemente inaccesibles. Deberás dar saltos imposibles, encontrar atajos o utilizar determinadas armas para llegar hasta ellas.

Toda esta variedad de carreras hace de *Crash Team Racing* un juego ideal para todas las edades, ya que los más jovenzuelos sufrirán muchísimo para superar las carreras simples y, los no tan jovenzuelos, se encontrarán con retos mayores después. Además, cada mundo es radicalmente diferente de los otros: si en uno predominan el resbaladizo hielo y las rampas, en otro no hay hielo pero sí curvas de 90º y trampas, o plataformas y turbos, o rutas alternativas y atajos secretos... Por mucho que practiques en un nivel, la experiencia adquirida nunca será suficiente para el nivel siguiente. Es casi imposible ganar una carrera la primera vez que entras en un circuito, por mucho que hayas practicado en los demás, porque cada uno tiene sus propias trampas, atajos y sorpresas.

La IA de los enemigos es tremenda, y además cuentan con «denominación de origen». Cada personaje pertenece a un mundo, y suele ser el más rápido y agresivo cuando está en su entorno. Cortex en su castillo es un temible corredor que conoce los mejores sitios para poner trampas; el osito polar se desliza como Pedro por su casa en los circuitos nevados y Coco es la más rápida en el parque de atracciones. Cada circuito cuenta con unas determinadas «trampas» propias: agujeros en el suelo (como los saltos del castillo de Cortex), animales que te atacan al pasar (los topos del desierto o las focas de la nieve), estatuas que escupen fuego (en el interior del Tiger Temple), plantas carnívoras que te tragan si pasas por debajo, bidones de materias tóxicas que ruedan por el suelo como en los últimos niveles de todos los *Crash*...

Todos los personajes se portan de una forma muy «humana», se enfadan, se vengan, se empujan y se ensañan entre ellos al igual que contigo. Nunca tienes la sensación de estar jugando solo, y desde luego, nunca tienes la certeza de que vas a ganar, porque puedes pasar de ir el último al primero o viceversa en cuestión de dos o tres segundos. Y eso se debe a las armas: ¡son buenísimas! Todas fieles a la serie, por supuesto. Si chocas contra una caja de Nitro, te explota en la cara y pierdes unos segundos; si lo haces contra una de TNT, se te sube a la cabeza y explota después de unos segundos (puedes librarte de ella saltando y girando rápidamente sin parar); los relojes aturden a todos menos a quien los lanza; las bolas eléctricas van directamente a por el corredor que va en primera posición; los misiles rastreadores detectan automáticamente a los adversarios que tienes delante y les persiguen; las bombas ruedan por el suelo en la dirección en la que esté el enemigo más cercano... Bueno, hay muchísimas armas, pero será en nuestro análisis del mes que viene donde te hablaremos de todas ellas, ¿de acuerdo? De ellas y de los ocho personajes. Y de los dieciséis circuitos accesibles desde el principio. Y de... De muchísimas cosas más.





[1] Si derrapas demasiado, perderás velocidad. [2] Compite contra el jefe de este mundo, N-Oxide.



⊕ LO MEJOR

- Es lo más divertido que hemos visto.
- Funciona a las mil maravillas.
- Los modos multijugador son excepcionales.

⊖ LO PEOR

- Por ahora no le hemos encontrado defectos.

QUIZÁ...

...estés un poco escarmentado después de ver Speed Freaks, cargante como pocas cosas en la vida, pero te prometemos que CTR es lo más divertido que ha cargado una PSX.



Un juego que no necesita presentaciones. Con ustedes, el título con más horas invertidas y que más expectación ha despertado. Señoras y señores: *Quake II*.

Para todos aquellos que no están familiarizados con el éxito masivo de la serie *Quake* (o sea, sólo tú, no te escondas), el juego que os presentamos ha vendido casi un millón de copias en su versión para PC, lo que le convierte en uno de los más vendidos en la historia de los juegos para ordenador personal.

En tu papel de Marine espacial, has sido enviado al lejano planeta Strogg para luchar contra sus habitantes, enemigos mortales del género humano. Como buenos cyborgs que son, los Strogg son una raza con grandes variaciones de forma y tamaño entre ellos. Tendrás que enfrentarte a todo tipo de bichos, desde torpes humanoides a arañas gigantes armadas como para provocar un desastre nuclear. Tú, en cambio, empiezas el juego con una humilde pistola láser y munición muy limitada.

Por suerte para ti, los Strogg son criaturas bastante descuidadas, y van dejando armas tiradas por todas partes, así que no te costará demasiado hacerte con un pequeño arsenal. Todas las armas de la versión para PC (excepto una, que suponemos será el BFG 9.000, la más lenta y poderosa de todas) estarán disponibles en formato PSX. Pistolas, ametralladoras, granadas y lanzamisiles son sólo algunos de los juguetes con que podrás contar, aunque vale la pena que sepas que tus rivales dispondrán del mismo o mejor armamento.

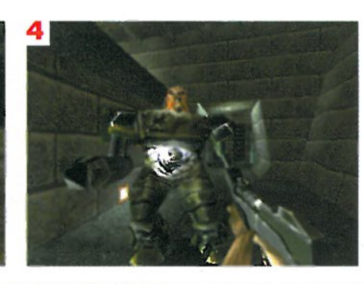
En el modo para un jugador, *Quake II* de PSX será muy parecido a la versión para PC. Constará de veinte niveles inspirados en el juego de ordenador, aunque ligeramente trucados para permitir una rápida carga y adaptarse a las posibilidades de la consola sin perjudicar a la jugabilidad.

En el apartado gráfico, *Quake II* no tiene nada que envidiar a ninguno de los grandes hitos de PlayStation. En el modo para un jugador no verás ni rastro de niebla. Incluso cuando la pantalla está atiborrada de enemigos, el juego se

[1-2] Los Strogg son feos, maleducados y de gatillo fácil. Extermínalos y le harás un favor al mundo. [3] ¿Le tiras un hueso o disparas sin contemplaciones?

■ DISTRIBUIDOR	**Proein**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ FABRICANTE	**Hammerhead**	■ GÉNERO	***Shoot 'em up* en 3-D**
■ DISPONIBLE	**Finales de octubre**	■ JUGADORES	**De uno a cuatro**





[1-5] ¿Repetitivo? Para nada. Con tantos enemigos diferentes y tantas formas de exterminarlos, el que se aburre con *Quake II* es porque no sabe disfrutar de la vida. [6] La súper pistola láser, una sabia elección.

mueve a una velocidad de 30 *frames* por segundo. Mejor aún: el motor diseñado por Hammerhead para esta conversión reproduce muy bien las texturas, así que nada parecerá rateado o borroso, por muy rápido que te muevas.

Pero lo que de verdad hace que *Quake II* marque la diferencia es la partida para varios jugadores. Por supuesto, tu PlayStation no va a proporcionarte un Deathmatch para 32v jugadores, pero los desarrolladores se las han arreglado para incluir un modo múltiple (hasta cuatro personas jugando a la vez) de acción rápida, competitiva y furiosa. Hay niveles especialmente diseñados para la partida múltiple (arenas), un modo Deathmatch tradicional y uno más que funciona por equipos. Bueno, eso sin contar el innovador modo de enfrentamiento directo (Versus Mode), en el que los jugadores tienen un número limitado de vidas y el último superviviente es el ganador.

Por desgracia, no existe la posibilidad de jugar con cable de enlace, algo que en nuestra opinión hubiese sido un éxito total. Al parecer, no hay mucha gente que disponga del cable en cuestión, lo que hace que las compañías se resistan a invertir tiempo y dinero en incorporar esta opción de juego. Es una pena que los usuarios de PSX no puedan disfrutar del modo multijugador de *Quake II* sin recurrir a la pantalla partida. Sea como sea, lo cierto es que el juego es tan frenético que a duras penas tendrás tiempo de mirar tu puntuación.

Quake II será todo un hito en la historia de la programación para PlayStation; un *shoot 'em up* a la altura de *GoldenEye* (N64) y del viejo *Disruptor* (el mejor de PSX, aunque por desgracia bastante desconocido). Extraordinario.

AMETRALLADORAS, PISTOLAS, GRANADAS... EN ESTE BAZAR HAY JUGUETES PARA TODOS LOS GUSTOS.





⊕ LO MEJOR

Los gráficos son de lo mejor que PSX puede dar de sí.
El modo para cuatro jugadores funciona de maravilla.
Quake II en tu consola. ¿Qué más se puede pedir?

⊖ LO PEOR

No es compatible con el Link Cable.
Los usuarios de PC pueden sustituir a los personajes por los muñecos de *South Park* y nosotros no...

QUIZÁ...

La partida múltiple es el principal argumento de *Quake II*, pero el modo para un solo jugador es magnífico. Pronto tendremos la versión definitiva del juego y podremos publicar un análisis completo. No dejamos de mordernos las uñas.



¿Otro *Formula 1*? Bueno, al menos éste lo tiene muy fácil para superar a su antecesor...

Por mucho que hayas sufrido en la vida, seguro que jugar con *Formula 1 '98* ha sido la experiencia más traumática que recuerdas. Es normal. A nosotros nos pasa lo mismo, todavía tenemos pesadillas. Menos mal que, un año después, la cosa cambia. Una cosa es segura: *F1'99* es mejor. *Mucho* mejor.

Lo que hemos podido probar este mes es una versión inacabada del juego, por lo que todavía es difícil discernir con exactitud si será mejor o peor que los dos primeros juegos de la serie. Los coches circulan mucho más rápido que en ninguna de las anteriores entregas, pero la fluidez de cuadros por segundo varía según las circunstancias (se pierden cuadros cuando hay muchos elementos en pantalla). Queremos suponer que la gente de Psygnosis solucionará este problema antes de lanzar el juego a la calle. Y, si es así, *F1'99* será todo un ganador. Reza con nosotros.

¿Qué tiene éste que no tengan los anteriores? Pues, ante todo, las «novedades de siempre»: la licencia de la FIA renovada con todo lo que eso conlleva. Los equipos de este año con los pilotos de este año, los nuevos coches, los nuevos circuitos, etc. Si eres fan de la Fórmula 1 te alegrará mucho ver entre las listas de pilotos a los dos

[1] Los coches Benetton parecen tener una atracción magnética hacia los neumáticos de contención... [2] Una ambulancia aparcada en los boxes. Maravilloso detalle.

■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Reino Unido**
■ FABRICANTE	**Psygnosis**	■ GÉNERO	**Carreras de F1**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ JUGADORES	**Uno o dos**









[1] Si Mónaco te parecía difícil antes, ya verás ahora... [2] Como en *Monaco Grand Prix*, es de vital importancia que tomes las curvas por el lado correcto. [3] El incremento de polígonos en los coches les hace parecer más «grandes». [4] ¡Los neumáticos tienen dibujo! ¡Increíble! [5] Mónaco no es el mejor lugar para aprender a controlar el vehículo... [6] ¿Badoer por delante de Salo? Eso sólo puede significar que... tú eres Salo. Claro. [7] Sigue la senda oscura para no perder adherencia.

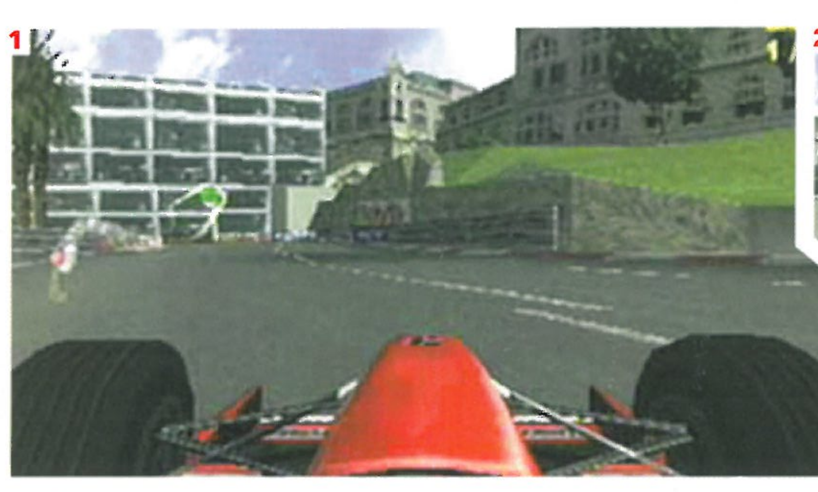
chicos españoles, que debutan al mismo tiempo en la serie de Psygnosis y en el mundo real de la Fórmula 1: Marc Gené en el equipo Minardi y Pedro de la Rosa en la escudería Arrows. Además, en el menú de selección de coches y pilotos podrás ver una foto de cada uno junto al coche que le corresponda, para que no te quepa la menor duda de quién es quién.

Precisamente esa fidelidad a los pilotos y coches es una de las virtudes más dudosas de esta nueva entrega de la serie. Sí, es fantástico ver que Schumacher adelanta por el interior de las curvas y que Hakkinen mantiene la posición con paciencia hasta que el de delante comete un fallo, pero ¿qué pasa con los pilotos menos famosos, con los coches más humildes? Cuando vimos a De la Rosa y a Gene en el menú de selección, no dudamos un segundo en escogerlos para jugar, pero... ¡no corren! ¡Sus coches no corren! Es verdad que, en el mundo real, pilotar un coche Arrows es casi sinónimo de llegar el último a la meta, pero en un videojuego nos gustaría que corriera tanto o más que los de Ferrari. No es justo que para ganar una partida tengas que escoger un Ferrari o un McLaren. Bueno, al menos, esa es nuestra humilde opinión. Quizás, si los dos españoles estuvieran en estos equipos, la diferencia entre las escuderías nos parecería una idea fantástica...

En cualquier caso, el realismo siempre es una virtud. Si un Arrows no corre tanto como un Ferrari, mala suerte. Pero ten en cuenta que, cuanta menos velocidad, mejor control. Al principio sólo serás capaz de controlar los vehículos más humildes, porque los mejores coches van como verdaderos misiles con ruedas. Sujeta la mano de De la Rosa y déjate llevar por el bonito mundo de la Fórmula 1, al menos hasta que conozcas los circuitos y aprendas a manejar los coches.

La verdad es que, en calidad de juego, *Formula 1 '99* tiene muy poco que ver con sus tres antecesores. No se parece casi en nada. Los coches son lo primero que llama la atención: constan de muchísimos más polígonos, por lo que parecen más «grandes» y mucho más reales. Además, según la escudería verás que cambia el modelo: los McLaren y los Ferrari son más aerodinámicos que los Benetton, los Prost o los Sauber. Mientras que unos cuentan con tres alerones ligeros atrás, otros sólo tienen uno grueso; el pequeño alerón que ahora llevan algunos modelos sobre la cabeza del piloto tampoco está presente en todos los coches, etc.

Hasta ahora, en todos los juegos de F1 daba un poco igual el coche que escogieras porque todos se conducían casi de la misma forma. Cambiaba la IA de los pilotos controlados por la CPU según quién fuera el piloto, pero tú no notabas apenas diferencias entre los coches que probabas. En realidad, para ser sinceros, la única IA que siempre se ha hecho notar ha sido la de Schumacher, con sus adelantamientos







[1] Las cámaras son las de siempre, pero los retrovisores ahora son minúsculos. [2] Todo el juego tiene en general un aspecto estupendo. [3] La recta de Bélgica es ideal para rebasar los 300, pero acaba en una curva que debes tomar a 90... [4] Fíjate en el brillo de la chapa.

INTRO



por dentro de las curvas y su actitud agresiva. El resto de los pilotos siempre se han comportado como borregos, fuese el juego que fuese. Pero en *F1'99* no. Tus adversarios son mucho más «humanos», impacientes, algo alocados a veces. Unos conducen con mucha agresividad y poco sentido común, como Coulthard; otros con una enorme paciencia y sin cometer un solo error, como Irvine y Hakkinen; otros son muy hábiles pero también muy arriesgados, como el joven Schumacher (Ralf, el hermano de Michael, que pertenece al equipo Williams); y otros combinan su pulida prudencia con la lentitud insoportable de sus coches, como Gené, Trulli, Takagi... Éste es, sin lugar a dudas, el *F1* con mejor IA de todos.

En cuanto a la conducción, ahora es mucho más realista. Tienes a tu disposición los dos modos de siempre, Arcade y Simulación, pero incluso en el modo Arcade el pilotaje de los vehículos resulta muy creíble: una aceleración más rápida que en otros juegos, menos diferencia entre las marchas, velocidades punta increíbles, un frenado más impreciso y menos efectivo... En una carrera de verdad, no puedes pretender reducir de 310 a 100 kilómetros hora para tomar una curva en horquilla si empiezas a frenar cincuenta metros antes de la curva. Lo que pasará será que los frenos se bloquearán y el coche saldrá despedido. En los juegos que hemos visto hasta ahora este tipo de maniobras imposibles estaban a la orden del día, y podías parar el coche por completo en menos de tres segundos aunque fueses a 300 por hora. Pero ese tipo de cosas no suceden en las carreras reales, en las que hay que tener en cuenta la inercia, la velocidad, la distancia de frenado, el ángulo de la curva... Y *F1'99* tiene todo eso en cuenta.

Al principio cuesta mucho acostumbrarse, ya que como decíamos antes, aun en el modo Arcade la conducción es muy realista; pero cuando le has pillado el tranquillo ves cómo tienes que reaccionar según la velocidad, la curva, la distancia, etc. Empiezas a apurar de verdad en las curvas, a ir por la senda más oscura del circuito para que los neumáticos agarren mejor —la superficie con residuos de caucho de las ruedas de los demás ofrece mucho más agarre que el resto del suelo, como en la realidad—, frenas con antelación, reduces poco a poco...

[1] Los primeros en la parrilla de salida... Los de siempre: Hakkinen y Coulthard, los chicos McLaren. [2] ¡No puedes salir de boxes de cualquier manera, hombre! Falta.

1



2



3

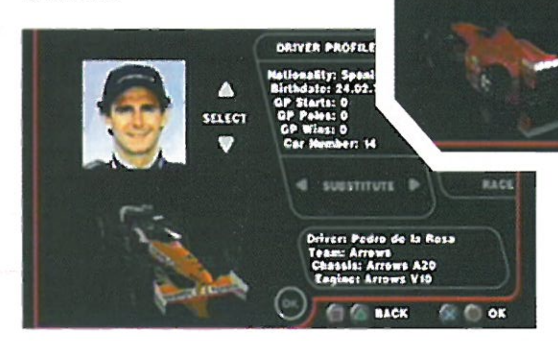


[1] Precioso, precioso, precioso. [2] La textura del asfalto es muy, muy suave. No se pixela en absoluto. [3] Lástima que no puedas oír el sonido de motor...

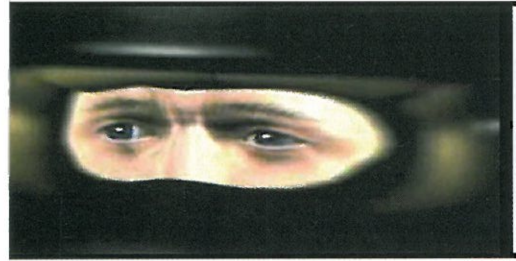
¡AQUÍ FALTA GENTE!

Como hemos dicho antes, la versión que hemos probado de *F1'99* no está acabada del todo, y le faltan unas cuantas cosas. Por ejemplo, pilotos. Ya hay muchos incluidos, con sus respectivos equipos, pero no todos. Estas son las escuderías con las que cuenta el juego por ahora y sus respectivos pilotos (suponemos que en la versión final estarán los dos corredores correspondientes en todas las escuderías):

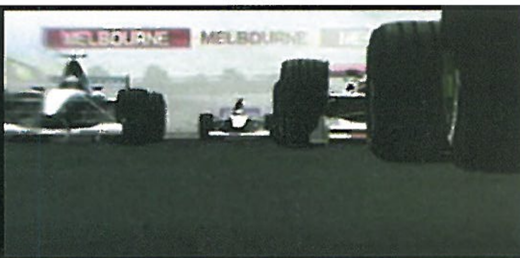
- **Ferrari: Schumacher, Irvine.**
- **McLaren: Coulthard, Hakkinen.**
- **B.A.R: (todavía no tiene pilotos).**
- **Minardi: Gené (todavía está solo).**
- **Prost: Trulli (todavía está solo).**
- **Stewart: (todavía no tiene pilotos).**
- **Arrows: De la Rosa, Takagi.**
- **Sauber: Alesi (todavía está solo).**
- **Benetton: Fisichella, Wurz.**
- **Jordan: Frestzen (todavía está solo).**
- **Williams: Ralf Schumacher (todavía está solo).**



[1] Schumacher, pero con un Ferrari en lugar de un Fiat Multipla (menos mal). [2] Y Pedro, nuestro Pedrito. ¡Te queremos, tronco! Pero cambia de equipo, por favor...











[1] Los replays todavía son algo sosos.
[2] ¡Mira lo que le has hecho a ese pobre! Falta.

CIRCUITOS

Muchos de los circuitos que aparecen en *F1'99* son nuevos porque los que componen el Campeonato de este año también lo son. Por ahora sólo hemos visto los que formarán parte del modo Carrera Rápida en la versión final, que son los de Australia, Bélgica, Mónaco, Inglaterra y Alemania. En el modo Campeonato tendrás una opción de Carrera Simple que también te permitirá correr en cualquiera de ellos. Tendrás que jugar un Campeonato completo para acceder a los demás circuitos (los nuevos).





[1] Al principio sólo tendrás acceso a cinco circuitos, pero podrás desbloquear los demás en el modo Campeonato. [2] Escoge a Schumacher y serás el preferido de las masas.

La severidad es otra de las novedades de este *F1*. En el modo Arcade no hay faltas, pero en el de Simulación sí. Si adelantas a otro coche poniéndole en peligro, aun sin haberle tocado, serás penalizado con una bandera amarilla. Si chocas contra otro coche por acercarte demasiado rápido a una curva, te penalizarán con una bandera roja; si sales de boxes y no te sitúas en la zona adecuada del circuito, también serás castigado, etc. No es tan complicado como suena. A la segunda partida ya sabrás a grandes rasgos cómo *no* puedes actuar y qué es lo mejor en cada caso. Lo complicado es hacer lo que hace Schumacher: conducir de forma agresiva sin infligir ni una sola regla, ¡es fantástico! Ese tipo es nuestro ídolo, aunque en la tele protagonice el anuncio publicitario de un monovolumen horripilante...

Los gráficos en la versión que hemos probado son en alta resolución, aunque no estamos seguros de si serán así en el juego acabado. Si Psygnosis tiene problemas para aumentar el flujo de cuadros por segundo, es posible que lo haga reduciendo la resolución a 320x240. En cualquier caso, los gráficos son preciosos. Ya no sólo por los coches, sino también por los escenarios. La senda oscura de goma en el asfalto se acentúa en las curvas cerradas y se va atenuando después poco a poco al salir del giro; los árboles son preciosos, los carteles publicitarios muy detallados; los fondos prerrenderizados se funden muy bien con el entorno tridimensional y los coches emiten reflejos muy realistas, similares a los de *V-Rally 2*.

F1'99 tiene todo lo necesario para convertirse en la nueva estrella de la serie, aunque todavía le quedan algunas vueltas por recorrer: ¿se solucionará el problema de los *frames* por segundo? ¿Dará buenos resultados el alto nivel de realismo de la conducción o sólo gustará a los más puristas? ¿Qué tal funcionarán los desperfectos en tiempo real? Esperamos tener respuestas a todas estas preguntas y muchas más dentro de unos treinta días.





[1] ¡Vaya cacharro el del pequeño Ralf! [2] La visibilidad con esta cámara es muy buena.



LO MEJOR

- Los coches son más reales que nunca.
- El juego entero está impregnado de realismo.
- Gráficos en alta resolución (por ahora)

LO PEOR

- Aún le faltan cuadros por segundo.
- ¿Conducción demasiado realista?
- Sólo se puede ganar con los pilotos más famosos.

QUIZÁ...

Si Psygnosis consigue solucionar el problema de los frames, *F1'99* será fabuloso. No obstante, no lo compres sin leer nuestro análisis el mes que viene. Por si acaso.

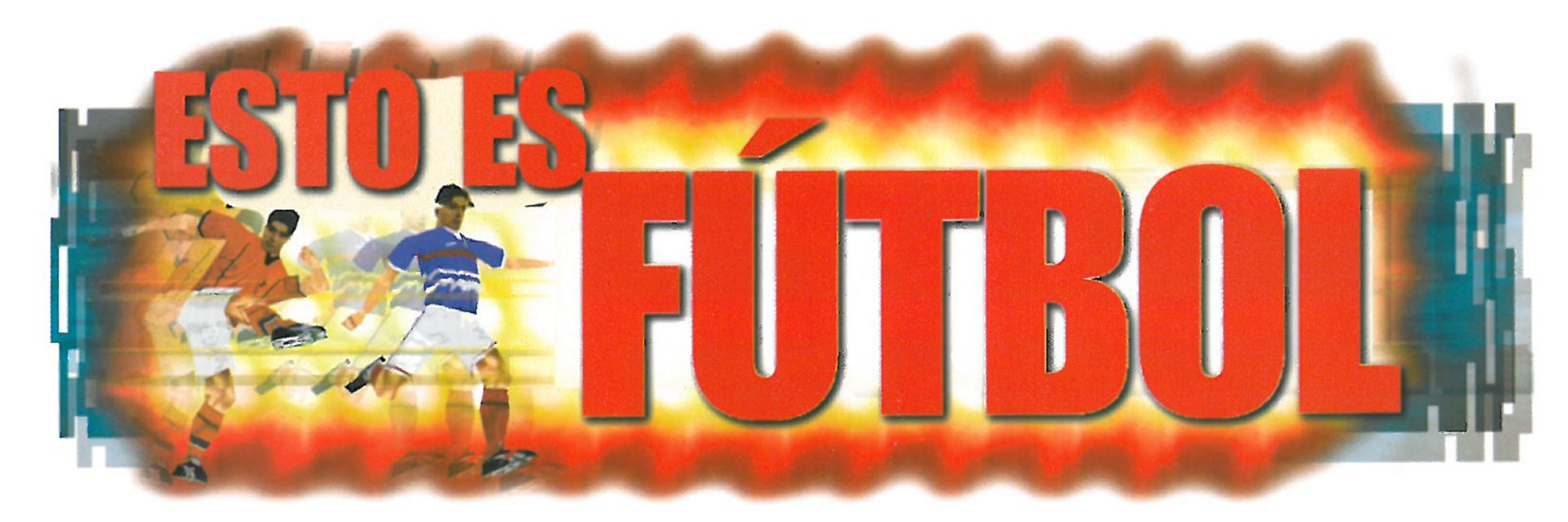
DOS JUGADORES

En los tiempos que corren, un juego de carreras sin modo para dos jugadores sería como un jardín sin flores o como nuestra directora sin rulos. La gente de Psygnosis lo sabe, y por eso ha incluido esta opción. El nivel de detalle es alucinante, y la visibilidad muy buena. La mala noticia es que, como al modo para un jugador, le falta algo de fluidez. A pantalla completa no pasa nada por perder un par de cuadros en una curva, pero con la pantalla partida la agilidad de los *frames* es algo muy importante. Razón de más para que Psygnosis se esfuerce en el producto final.





[1] El nivel de detalle en el modo para dos jugadores es fantástico...
[2] ...pero todavía faltan unos cuantos cuadros por segundo.



El deporte rey como nunca lo hemos visto en PlayStation. A ver si será fútbol de verdad...

PlayStation Magazine En el CD

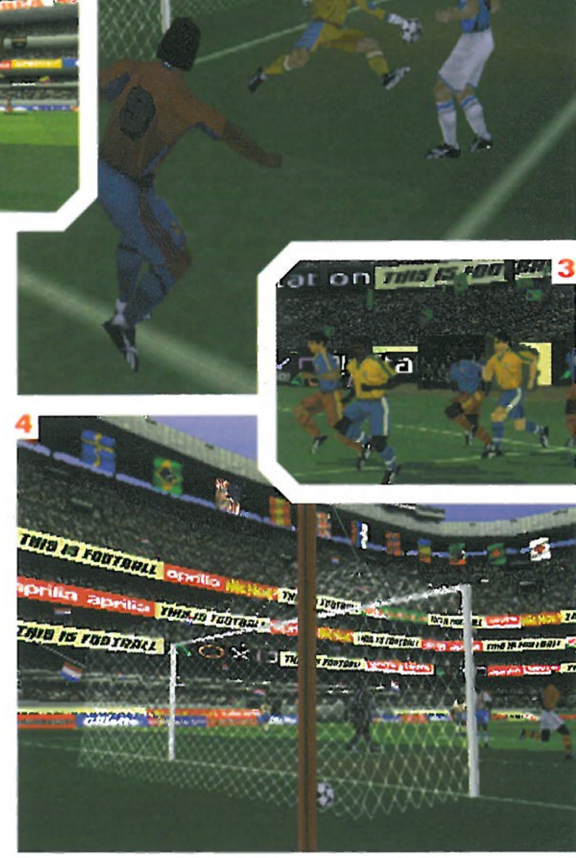
Al inicio de una nueva temporada futbolística son muchas las cosas que suceden. Los aficionados se lanzan a las calles con renovado optimismo y adquieren sus entradas para el nuevo año, los jugadores salen del túnel de vestuarios con sus pantaloncitos nuevos, se disparan las ventas de bocadillos los domingos por la tarde, y los jugadores de PlayStation se enfrentan a una de las decisiones de compra más importantes de la temporada. ¿Qué juego de fútbol es digno de desvelos? *Actua*, *FIFA*, *ISSPro*, *Adidas*... Las opciones no cambian demasiado de una temporada a otra, de vez en cuando sale algo diferente, aunque siempre es de menor calidad. Pero no este año.

Un equipo de desarrollo relativamente nuevo de Sony, ha dedicado estos dos últimos años a diseñar lo que ellos mismos creen que será «el juego de fútbol definitivo». Osada afirmación para un equipo que no había trabajado nunca en un título de fútbol, aunque después de haber jugado con él, *PSMag* no se atreve a estar en desacuerdo.

Los gráficos incluyen estadios recreados con toda fidelidad, las mejores repeticiones nunca vistas y jugadores digitalizados que se mueven con más soltura que un doble de Rivaldo. El juego funciona a unas imperturbables 25 imágenes por segundo y esta es una de las razones por las que estos jugadores de torso desnudo no dejan que se noten los 300 polígonos de que están compuestos. Tampoco son ninguna tontería los más de 250 movimientos individuales digitalizados para el juego hasta la fecha, ni la posibilidad de que ocho jugadores los ejecuten a la vez. Sí, ocho. Impresionante ¿eh?

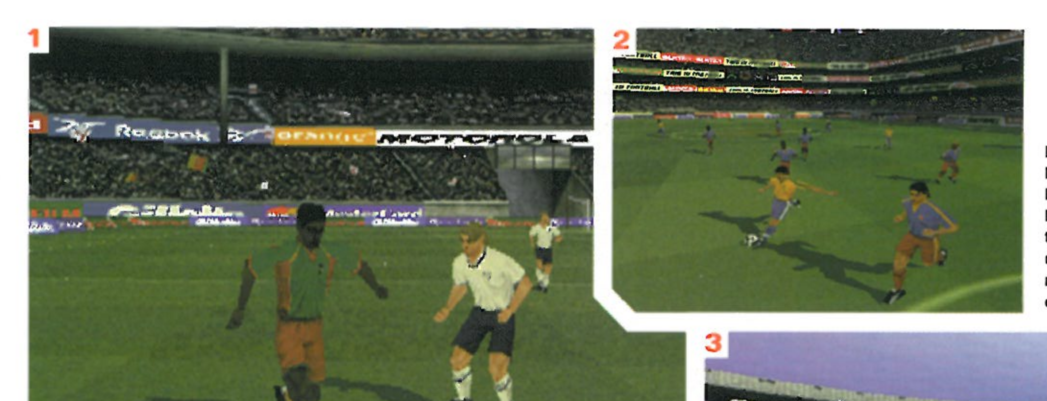
Se han incluido más de 230 equipos reales y 20 torneos igualmente auténticos, pero además dispondrás de innumerables opciones que te permitirán configurarlo todo, desde la competición hasta el estilo del bigote de cada jugador. Todos los jugadores vienen con su propio paquete de habilidades, dividido en 26 categorías, y hasta se parecen a sus homólogos de carne y hueso. Cuando creas tu propio jugador dispones de un determinado número de puntos que gastar en sus habilidades. De esta forma puedes construir equipos que se ajusten a tu propio estilo de juego, y no contento con eso, podrás guardarlos en tarjetas de memoria y enfrentarlos más adelante contra los de tus amigos,



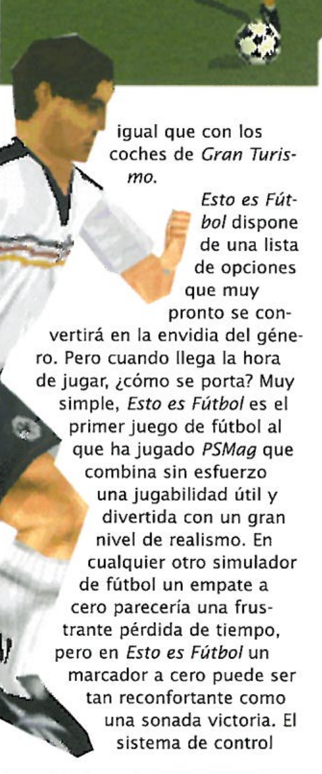


[1] *Esto es Fútbol.* Motivo de celebración para los usuarios de PlayStation de todo el mundo. [2] Una acción a boca de puerta que se queda en nada gracias a los felinos reflejos del portero. [3 - 4] Los gráficos y la presentación no tienen nada que envidiar, a nadie.

■ DISTRIBUIDOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Sony**	■ GÉNERO	**Simulador de fútbol**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ JUGADORES	**De uno a ocho**



[1 - 2] A diferencia de los demás títulos de fútbol, en *Esto es Fútbol* los jugadores sí que la tocan. [3 - 4] Jugadores de todo el mundo sueñan con jugar en un escenario como éste.



igual que con los coches de *Gran Turismo*.

Esto es Fútbol dispone de una lista de opciones que muy pronto se convertirá en la envidia del género. Pero cuando llega la hora de jugar, ¿cómo se porta? Muy simple, *Esto es Fútbol* es el primer juego de fútbol al que ha jugado *PSMag* que combina sin esfuerzo una jugabilidad útil y divertida con un gran nivel de realismo. En cualquier otro simulador de fútbol un empate a cero parecería una frustrante pérdida de tiempo, pero en *Esto es Fútbol* un marcador a cero puede ser tan reconfortante como una sonada victoria. El sistema de control también es todo un logro. Se utilizan todos los botones, y la mayor parte de ellos desempeña cuatro o cinco funciones, pero aún así el sistema consigue seguir siendo muy instintivo.

Muy acertadamente, al botón R1 se le ha conferido una función especial. Cuando lo aprietas, el resto de botones asume funciones ligeramente diferentes. Un pase corriente se convierte en un astuto pase al hueco, una entrada se transforma en una falta deliberada y así sucesivamente.

Todo esto suena complicado, pero en realidad no lo es, y al cabo de un par de horas de juego te darás cuenta de que ni siquiera piensas en ello. Gracias a haber utilizado un equipo de apasionados por el deporte que no tiene ideas preconcebidas de cómo plasmarlo en un videojuego, Sony ha conseguido sorprendernos con un juego que es tan original como completo. En *PlayStation Magazine* tenemos tantas ganas de ver el juego acabado como de saber qué demonios pasará con la nueva temporada futbolística.

> ESTO ES FÚTBOL DISPONE DE UNA LISTA DE OPCIONES QUE PRONTO SERÁ LA ENVIDIA DEL GÉNERO.



⊕ LO MEJOR

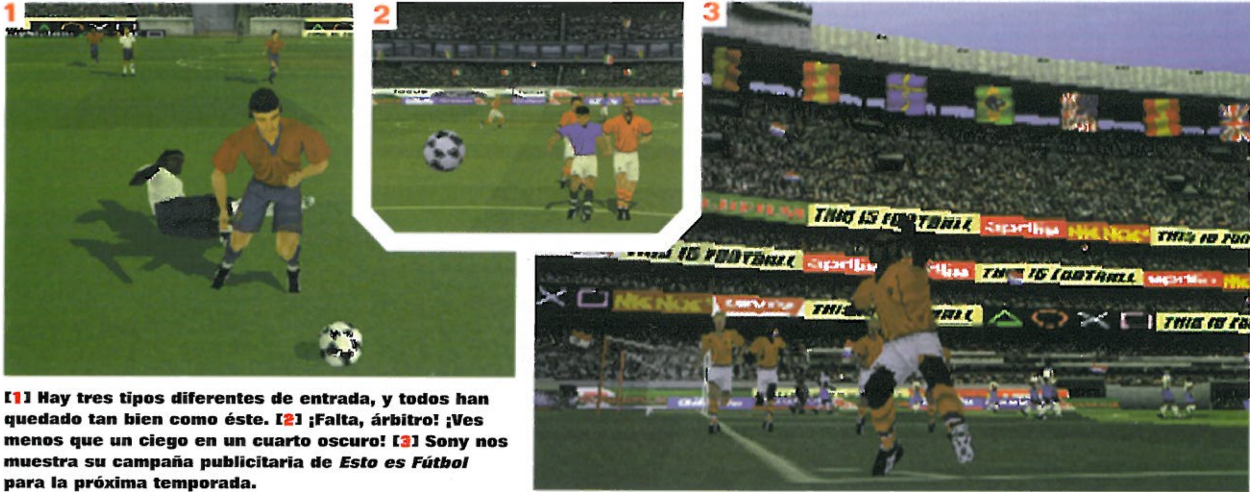
- Es tan bueno como parece, ¡fíjate en estas imágenes!
- El modo de ocho jugadores podría hacer que este título se convirtiese rápidamente en uno de los juegos de gala de PlayStation.
- *Esto es Fútbol.* ¡Esto sí que es fútbol!

⊖ LO PEOR

- Los clubes de fútbol de verdad pueden ver como su recaudación baja en picado cuando salga este juego.
- Con ocho de vosotros jugando al mismo tiempo, el salón va a necesitar una buena limpieza.

QUIZÁ...

No te decidas por un juego de fútbol para este año hasta que no hayas jugado a *Esto es Fútbol*. La jugabilidad es maravillosa y hace del juego una representación sorprendentemente fiel del deporte rey. La pasión por el deporte de sus fabricantes queda fuera de toda duda, porque se necesita mucha pasión y no menos devoción para hacer un juego tan bueno.



[1] Hay tres tipos diferentes de entrada, y todos han quedado tan bien como éste. [2] ¡Falta, árbitro! ¡Ves menos que un ciego en un cuarto oscuro! [3] Sony nos muestra su campaña publicitaria de *Esto es Fútbol* para la próxima temporada.

■ DISTRIBUIDOR	Proein	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ FABRICANTE	Pure	■ GÉNERO	Puzzles de acción
■ DISPONIBLE	Octubre	■ JUGADORES	De uno a cuatro



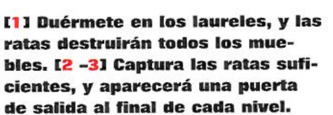
Rat Attack

No es un *beat ´em up* basado en dentudos roedores, sino otra visión de los clásicos dibujos del gato y el ratón. ¿Pero nos lo podemos tomar en serio?


1


2


3


[1] Duérmete en los laureles, y las ratas destruirán todos los muebles. [2 -3] Captura las ratas suficientes, y aparecerá una puerta de salida al final de cada nivel.



Si alguna vez hubo un juego con un título realmente elocuente, probablemente sea éste. Hay montones de ratas. Y todas van a por ti. No es muy diferente al Tom y Jerry de la última época. El jugador puede elegir entre ocho gatos, todos con habilidades distintas. Cada nivel se compone de una habitación diferente con uno o dos agujeros en las esquinas desde donde fluyen torrentes de roedores.

Tu gato dispone de un aparato llamado Eraticator, que actúa como una red atrapa-ratas. Si mantienes el botón X apretado, puedes arrastrarla por una determinada zona de la habitación y capturarlas. A continuación utilizas el icono Destructor y vacías la red. Si tienes la mala suerte de ser mordido por una de estas escurridizas criaturas, perderás todas las ratas que tienes en tu Eraticator o, si lo tienes vacío, te quitarán una vida. Ah, y asegúrate de capturar todas las ratas rápidamente, o se comerán todos los muebles y tendrás que empezar de nuevo. Una vez hayas eliminado las ratas suficientes, aparecerá una puerta que te llevará al siguiente nivel. Si llegas al final de una fase te encontrarás con un malo final.

Si todo esto suena increíblemente simple como argumento para un juego, es porque lo es. Aunque se han pensado bastantes extras, la idea básica es en extremo sencilla. Quizá, el aspecto más prometedor del juego sea el modo multijugador. Será posible jugar con cuatro gatos a la vez y cada uno se enfrentará con ratas de diferente color.

Inicialmente estaba previsto que el juego saliese en Marzo, pero ahora resulta que *Rat Attack* no aparecerá hasta octubre. Todavía se están ultimando algunos aspectos de la jugabilidad, pero a no ser que se lleven a cabo un buen par de cambios radicales, la cosa pinta un poco simple.


1


2

[1] Ten mucho cuidado con ese chucho. Tiene cara de tener malas pulgas. [2] Vaciando el Eraticator.



LO MEJOR

- No hay nada que se le parezca.
- El modo multijugador es trepidante.
- Más de 50 niveles.

LO PEOR

- Jugabilidad simple.
- Los niveles son muy parecidos entre ellos.
- Poco atractivo a largo plazo.

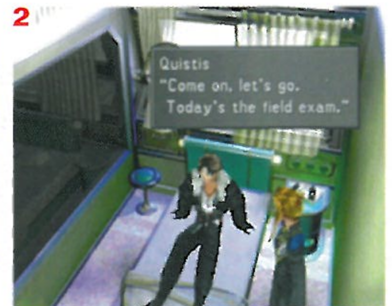
QUIZÁ...

Perseguir ratas, cazarlas, deshacerse de ellas. La idea es simple, pero aún así, si se desarrolla bien, podría muy bien convertirse en un jueguecito de puzzles apañado y adictivo. Pure ha invertido mucho tiempo en incluir elementos adicionales a la jugabilidad, pero hasta ahora no parece que hayan corregido la inevitable falta de profundidad de *Rat Attack*. Puede que su éxito dependa de si los modos multijugador son lo suficientemente rápidos y emocionantes como para conquistar la imaginación del jugador.



Se acerca el día del juicio final. La obra maestra más esperada de Square está a punto de llegar... ¿Estás preparado?

1


2


3


4

1 4

Sigue nuestro consejo y empieza a buscar tiempo libre hasta debajo de las piedras. Cancela tus planes, llena los armarios de tentempiés, la nevera de bebidas, y asegúrate de que tu chica/o es consciente de que apenas te verá el pelo en los próximos dos meses. Ah, y recupera todo el sueño perdido que puedas, porque ya puedes ir diciendo adiós a las posibilidades que tenías de pasar una noche de plácido descanso a partir de octubre de este año. Sí, *Final Fantasy VIII* ya casi está aquí. Pero decir que esperábamos con impaciencia la última incorporación a la larga saga de RPG de Square, es un poco como decir que la Segunda Guerra Mundial no fue más que una pequeña escaramuza. Antes incluso de que saliese *Final Fantasy VII*, ya habían surgido las primeras especulaciones acerca de una nueva secuela.

Ahora, tras dos años de rumores, chismes y manifiestas mentiras, el producto final está casi acabado. Probablemente los jugadores japoneses reservaron un sitio en la acera de su tienda de videojuegos favorita hace ya algunos meses, porque lo que es seguro es que el lanzamiento del nuevo juego se traducirá en kilométricas colas que harán que las provocadas por sus predecesores parezcan un juego de niños. Dado que un puñado de horas no es tiempo suficiente para sacar ni una mínima parte del jugo de este monstruo de los videojuegos, cualquier intento por nuestra parte de describirlo con fidelidad en unas pocas líneas sería una locura. Así es que tendrás que esperar al análisis en exclusiva que le dedicaremos en el próximo número y en el que además incluiremos una demo jugable para que puedas decidir por ti mismo. Lo que sí podemos afirmar es que, a juzgar por lo que hemos visto hasta ahora, *FFVIII* es todo lo que habíamos esperado, y mucho más.

Al igual que en todos los juegos *Final Fantasy*, *FFVIII* transcurre en un nuevo y extraño universo poblado por un igualmente novedoso reparto de héroes y villanos, pero también aparecen caras y conceptos que ya nos son familiares. Dentro del extenso y complicado

■ DISTRIBUIDOR	Sony	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	Square	■ GÉNERO	Rol
■ DISPONIBLE	Finales de octubre	■ JUGADORES	Uno



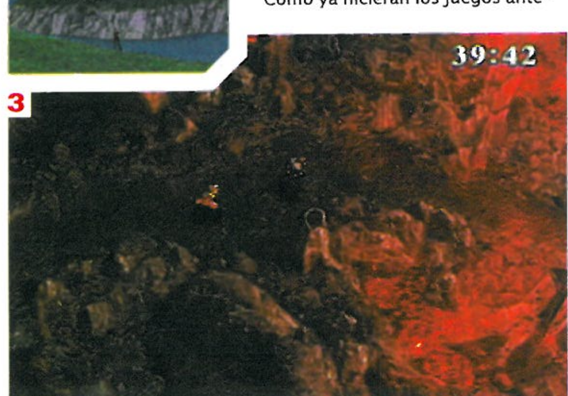
[1 - 7] Una sublime mezcla de lozanas secuencias de vídeo generadas por ordenador, un argumento intrincado y una exhaustiva caracterización. *FFVIII* es un bombazo garantizado. No te quepa duda de que ya se está trabajando en otra secuela...

argumento, tú desempeñas el papel de Squall, un joven y ambicioso guerrero que se entrena en un impresionante complejo llamado El Jardín para llegar a ser un mercenario de SeeD. Las secuencias iniciales te presentan de forma inteligente los aspectos básicos del argumento, mientras que el entrenamiento SeeD sirve para que te habitúes al sistema de juego y a los controles. Sólo cuando hayas pasado por estas secciones y hayas adquirido la experiencia necesaria para dominar las sutilezas del sistema de juego, un proceso tan divertido e intrigante como muchos otros juegos completos, podrás involucrarte en la historia propiamente dicha.

En esta estructura básica, *Final Fantasy VIII* tiene mucho que ver con su mega-exitoso predecesor. Como ya hicieran los juegos anteriores de la serie, éste se constituye más como una evolución que como una revolución. Moverás a tu personaje poligonal por toda una sorprendente serie de escenarios innovadores y estupendamente dibujados, y a lo largo de toda la historia te irás encontrando con cientos de personajes diferentes. El sistema de menú también es muy similar, y lo mismo ocurre con las escenas de batalla en 3-D, que utilizan el mismo sistema de turnos para atacar y defenderse. Esto hace que el juego resulte fácil de dominar para aquellos que ya han jugado a *FFVII*.

Decir que es parecido, sin embargo, ni por asomo quiere decir que no ofrezca nada nuevo. Nada más lejos de la verdad. Más allá del variado y detallado nuevo mundo o del complicado argumento, todo ha sido mejorado y ampliado, y se han añadido docenas de nuevos conceptos. Los cambios más obvios se aprecian en los gráficos. Los personajes y sus movimientos gozan de un estilo más moderno y realista, y ahora están representados mediante *texture mapping* en lugar de *Gouraud*. Pero estas alteraciones no dejan de ser superficiales. Únicamente el nuevo y mágico sistema de juego, que se basa en la idea de unas fuerzas defensivas asociadas a cada personaje y que crecen y se desarrollan con él, podría dar lugar a un debate que llenaría más líneas que un análisis completo de cualquier otro juego un poco más normalito.

En pocas palabras, *Final Fantasy VIII* no sólo va a ser un éxito impresionante, sino que probablemente se convierta en uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Parece que ha sido concebido para que ofrezca una estupenda jugabilidad y además sea increíblemente innovador. Así que ya sabes, ya puedes ir cancelando todos esos planes...



[1 - 3] Los gráficos de *FF* han sido reformados por completo, y se han inclinado más por el realismo que por el excesivo aire a dibujos animados.



OPINA

LO MEJOR

- Todo en él es tan fascinante, adictivo y jugable como en sus ilustres predecesores.
- Mayor profundidad, mayores dimensiones y más posibilidades.
- Los nuevos personajes y los gráficos de las batallas son estupendos.

LO PEOR

- Si no entendiste el porqué de tanto revuelo con *FFVII*, difícilmente te convencerá esta nueva secuela.
- Nada más. Y tratamos encontrar algo, de verdad que lo buscamos.

QUIZÁ...

Puede que no sea tan impactante como *Final Fantasy VII*, ya que se basa en el diseño y la estructura básicas de su antecesor, pero no cabe duda de que *Final Fantasy VIII* es, casi con total seguridad, la obra maestra por la que todos suspirábamos.



EXPEDIENTE X

La verdad está, efectivamente, ahí fuera. Está dentro de tu PlayStation, cortesía de Fox y de Sony, de pequeños alienígenas grises y Duchovnys de nariz grande...



Tristemente conocido es el hecho de que los juegos basados en películas tienden a ser menos divertidos que un cerdo carnívoro royéndote los pies. Casi siempre se trata de juegos hechos con prisas y que carecen de un elemento tan difícil de encontrar como una buena jugabilidad. Así es que *PSMag* se encuentra a sí mismo delante de los cuatro discos negros y relucientes basados en el sueño de cualquier amante de hacer hipótesis sobre posibles conspiraciones.

Expediente X no está basado en la película del año pasado, sino en un capítulo de la serie de televisión. Tu papel es el de un agente del FBI que nos es desconocido, un tal Agente Wilmore. Mulder y la encantadora Scully también aparecen en el juego, pero tú no los manejas. En lugar de eso, nuestra pareja indecisa favorita ha desaparecido. Tu misión consistirá en encontrarlos con la ayuda de tus agudizadísimos instintos y de alguna que otra cara familiar, como la del subdirector Skinner. Ah, y a base de mucho apuntar, y hacer clic. La forma en que te entregas a tu cometido se aparta del habitual correr y saltar con un golpe de muñeca. Todo el juego se desarrolla en formato vídeo de gran calidad. Puede que esto sea motivo de inquietud, todos sabemos que las secuencias de vídeo fueron una novedad que se ha utilizado muy poco, por lo que puede parecer que hacer un juego entero a base de estas secuencias sea algo así como una locura. Sin embargo, desde el principio de *Expediente X* queda claro que nos encontramos ante un producto de gran calidad. La imagen de vídeo es clara y nítida, y el conseguir que aparezcan las estrellas de la serie ha sido un golpe de genialidad por parte de la Fox.

Los diferentes escenarios son muy reales, se ha usado la misma área de Vancouver donde se desarrollaron los primeros capítulos de la serie. Además, la interpretación de los actores no se ve afectada por las excesivas exageraciones que suelen darse en este género de juegos. A pesar de esto, el Agente Wilmore a menudo parece un histérico. Tiene mirada de psicópata, el cráneo anguloso y mueve la cabeza con demasiada frecuencia. Además hay alguna que otra escena con su compañero Cook (te resultará difícil tomar en serio a este chico) que ha quedado realmente forzada.

Sí, a pesar de que sólo hayamos jugado con la primera versión del juego, es evidente que *Expediente X* viene con un buen montón de problemas. De hecho son los mismos

1


3


2


[1] El agente Wilmore, o sea tú. Un tipo chistoso, sin duda. [2] Mulder y Scully buscan evidencias de una conspiración para verles juntos. [3] El subdirector Skinner, tan expresivo como siempre.

> NUESTRA PAREJA INDECISA FAVORITA HA DESAPARECIDO. TU TAREA ES ENCONTRARLES.

■ DISTRIBUIDOR	Sony	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	Hyperbole	■ GÉNERO	Apuntar y hacer clic
■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	Uno

[1] Un hombre. Un hombre muerto. [2] El incisivo cuestionario del FBI, profesional, muy profesional. [3] Una mujer y un cogote. [4] La deliciosa pareja de nuevo en acción. [5] Tú, en tu escritorio.

problemas que ya tenía la versión para PC. El juego es asombrosamente limitado. El hecho de haberlo realizado a base de secuencias de vídeo ha limitado las opciones de diálogo y los efectos visuales. No hay mucho que puedas hacer, y la sensación de falta de libertad a menudo irrita y frustra a partes iguales.

La mecánica de apuntar y hacer clic también parece haber pasado de moda. Avanzar en este juego se reduce a una cuestión de buscar concienzudamente por toda la zona en la que estés objetos que te puedan ser útiles más adelante y de agotar las opciones de diálogo de que dispones cuando hablas con cualquier personaje. Pero el verdadero resultado de una jugabilidad tan mediocre son unos puzzles muy extraños. Por ejemplo, para acceder a tu propio ordenador necesitas una clave de acceso. Para encontrar esta contraseña tendrás que volver de mala gana a tu apartamento, porque, simplemente, no te la sabes. Y mientras tanto, parte esencial de tu equipamiento, como son la pistola y tu placa del FBI siguen muertos de risa en un cajón abierto de tu casa. Muy extraño, desde luego.

Así pues, a juzgar por sus fallos, *Expediente X* fue concebido desde el principio como un episodio interactivo de la serie en el que tú eres el personaje central y te ves inmerso en una historia que se va desarrollando. Mala idea, si tenemos en cuenta que no hay mucho más que puedas hacer aparte de seguirla. Pero aún así, el argumento lineal de *Final Fantasy VII* nunca fue ningún inconveniente. Lo que sí tiene este juego es una atmósfera tangible que casi consigue convencerte de que estás en la serie. A pesar de que Mulder y Scully sólo aparecen en el disco final, las actuaciónes de Duchovny y Anderson, junto con la de otros personajes secundarios de la serie, da un impagable toque de ambiente al juego.

LA ATMOSFERA TANGIBLE DEL JUEGO CASI TE CONVENCE DE QUE ESTÁS EN LA SERIE.

A pesar de lo anticuado de algunos elementos del juego, los fans de la serie lo encontrarán una aventura absorbente, más allá de los adelantos que pueda haber habido en esta industria. Como hacen todos, nosotros nos reservamos nuestro veredicto final hasta que veamos la versión definitiva, dentro de un par de meses.



⊕ LO MEJOR

- ¡Es *Expediente X*!
- Salen las guapas y trajeadas estrellas de la serie.
- Un producto de calidad

⊖ LO PEOR

- Realizado a base de secuencias de vídeo
- Acción repetitiva
- Puzzles a menudo incomprensibles.

QUIZÁ...

A pesar de que *Expediente X* te hace sentir dentro de un episodio de la serie, es terriblemente lento e increíblemente limitado, tal y como prueban las escasas opciones de diálogo, la poca libertad de acción y el argumento lineal. Este juego podría acabar siendo un producto exclusivo para fans de la teleserie.





[1] Tu jefe. Y parece que tiene malas pulgas.
[2] «Busca una bombilla menos potente...».



Tarzan

¿Otro juego de Disney? ¡Espera, no corras! A lo mejor no es tan terrible como los anteriores...

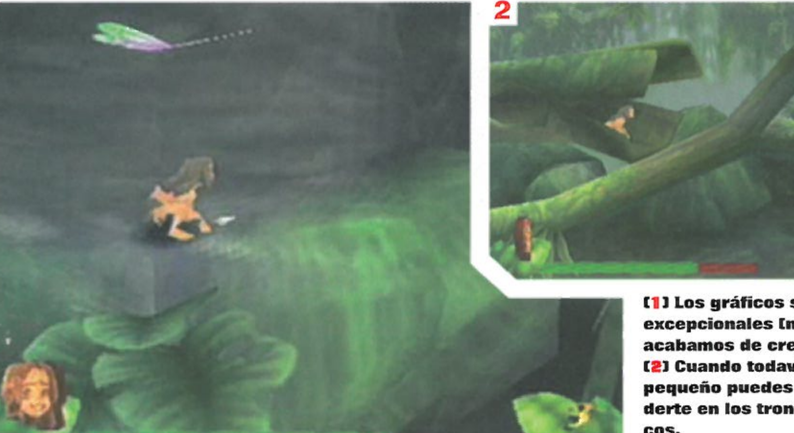
Increíble pero cierto: Disney *también* sabe hacer juegos. Y decimos «también» porque cada vez que estrena una película lanza *«un CD compatible con PlayStation»* que se podría calificar de cualquier forma menos de «juego». Con la peli *Hércules* vimos el correspondiente «juego» *Hercules*, un plataformas en 2-D insoportable donde los haya. Y después, en un fallido intento de arreglar el desastre, con la película *Bichos* se estrenó otro intento fallido, esta vez en 3-D. A Disney no le quedaban muchas opciones: un fracaso en las 2-D, un fracaso en las 3-D... ¿Será por eso que no lanzaron ningún «juego» de *Mulan*? Menos mal...

Pero, de una forma o de otra, los chicos de la factoría Disney han levantado cabeza. Tienen un nuevo plan de ataque: ni 2-D ni 3-D, 2'5-D. O, dicho de otro modo, gráficos tridimensionales y acción en *scroll*, como *Pandemonium*. Sí, lo sabemos, es una fórmula muy anticuada y nunca hasta ahora ha dado grandes resultados, pero qué se le va a hacer... El caso es que, mejor o peor, *Tarzan* es el primer «juego» propiamente dicho que ha conseguido hacer la gente de Disney. Un *juego que sirve para jugar y que además resulte divertido*. Todo un reto por fin superado, felicidades.

¿Y de qué va *Tarzan*, el juego? Pues de lo mismo que la película. Entre niveles y secuencias de vídeo del film, verás cómo la historia que cuenta la peli va tomando forma: los mismos escenarios, los mismos enemigos, los mismos personajes, los mismos peligros. Al final pasa lo de siempre: que al llegar al final del juego has visto más de media película y se te quitan las ganas de ir al cine. Y lo que es peor: que con tantas secuencias de vídeo, el CD está llenísimo y apenas queda sitio para el... juego.

Catorce niveles, poco más largos que los de *Crash*, y otros catorce de bonus. No son demasiados, pero sí muy rejugables. Como en *Crash* —juego con el que guarda más similitudes de las que cabría esperar en un principio—, al final de cada nivel aparece en pantalla una tabla de estadísticas para que sepas cuántas vidas tienes, si has conseguido una secuencia de vídeo extra y el porcentaje del nivel que has completado. Exacto: tienes que recoger todos los ítems del escenario para completarlo al 100%, como en *Crash*. Y, también como en el juego de Naughty Dog, intentar conseguir un 100% es tan adictivo como complicado.

El juego es, durante casi todo el tiempo, un plataformas con acción en *scroll*, con todos los ingredientes clásicos: saltos, enemigos



[1] Los gráficos son excepcionales [no nos lo acabamos de creer].
[2] Cuando todavía eres pequeño puedes esconderte en los troncos huecos.



■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	Disney	■ GÉNERO	Plataformas
■ DISPONIBLE	Noviembre	■ JUGADORES	1







[1] ¡¡¡¡¡aaaaAAAAaaaaAAAAaaaaaaaaaa!!!!!! [2] Salta sobre el ciervo para alcanzar los ítems que hay en lo alto. [3] Tu sentido del humor te traerá problemas...

que esquivar, malos que te disparan, algún que otro puzzle de poca monta y muchos, muchos, muchos colorines. La suavidad del control y el personaje recuerdan a los plataformas de las consolas de 16 bits, aunque gracias a la tridimensionalidad de los gráficos el conjunto resulta muy superior. Troncos sobre los que saltar, lianas de las que colgarse para balancearse hasta las plataformas más lejanas, frutas que recoger con saltos increíbles...

El repertorio de ítems tampoco está nada mal. Primero están los potenciadores de energía (la «vida»): los plátanos te recargan la barra de energía y los... «lo-que-sean naranjas» aumentan el tamaño de esa barra. Después están los proyectiles. Tarzán, el personaje, se defiende de quienes le miran mal a base de frutazos. Por defecto tienes frutas amarillas que lanzar, no demasiado dañinas pero infinitas; después están las otras frutas, de colores diferentes, cada una con un determinado «poder destructor». El cuchillo —un pedazo de sílex afilado—, como la lanza que tienes en un par de niveles, sirve para atacar cuerpo a cuerpo, aunque no resulta nada aconsejable.

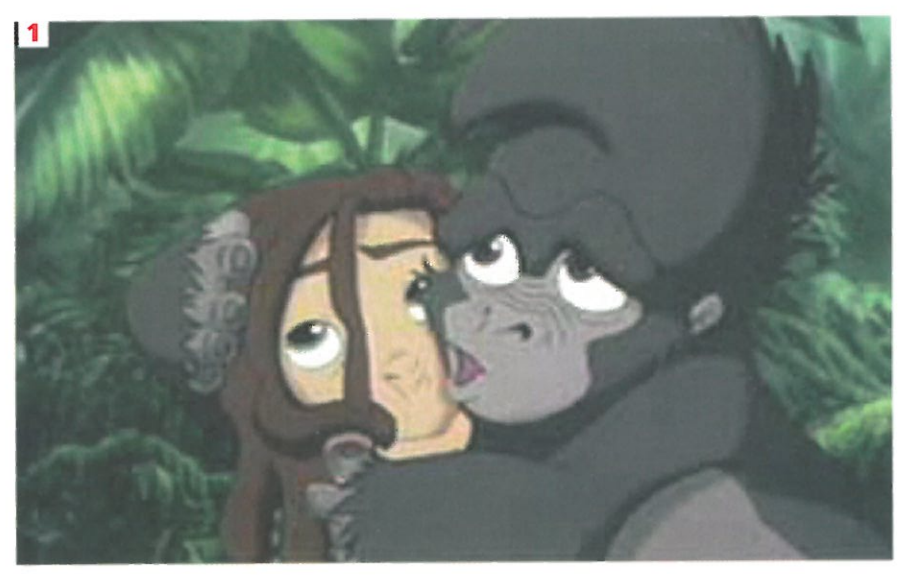
Hay dos ítems más, aparte de las monedas: las letras y los pergaminos. En cada nivel hay cuatro pedazos de un pergamino y seis letras, las que conforman la palabra «T-A-R-Z-A-N». Si encuentras todas las letras antes de llegar al final del nivel, ganarás el acceso a una secuencia de vídeo de la película (se quedará guardada en la tarjeta de memoria y podrás verla siempre que quieras, como en *Bichos*); y si das con los cuatro pedazos de pergamino, tendrás acceso al nivel de bonus que corresponda al escenario en el que te encuentras.

Estos niveles de bonus tienen poco que ver con los del juego propiamente dicho. Casi todos son «tridimensionales» —que te puedes mover en 3-D, vaya—, funcionan contra reloj y, por supuesto, sirven para atiborrarse de ítems y monedas. ¿Y para qué sirven las monedas? Pues para lo que las manzanas en *Crash* y las gemas en *Spyro*: si reúnes 100, ganas una vida extra.

Muchos ítems, ¿eh? Pues tendrás que recogerlos absolutamente todos en cada nivel para completarlos al 100%. Si es casi imposible completar un nivel al 100%, imagínate completar *el juego* al 100%...

Al principio del juego tu personaje es sólo un niño, como en la película. Será un chiquitín durante cuatro niveles, hasta llegar a la secuencia de vídeo de la peli en la que «se hace mayor». La cosa no cambia demasiado entonces: gritos más graves y saltos algo más cortos, pero ya está. También hay un nivel protagonizado por el gorila que acompaña a Tarzán en la película de Disney —esta vez no es Chita, la chimpancé—, pero este pobre no sabe lanzar frutas ni usar el cuchillo, por lo que tendrás que afinar más los saltos. La selva es así...

¿Y qué más? Pues no mucho, la verdad. Unos cuantos niveles que se salen de la mecánica general del juego, como la estampida de los elefantes y la persecución de los gorilas locos (dos niveles en los que tienes que huir hacia la pantalla, estilo *Crash*) y los últimos niveles del juego, con acción en 3-D y algún que otro puzzle. Nada especialmente original. De hecho, el juego no ofrece nada que no hayamos visto antes, pero no deja de resultar sorprendente ver que Disney es capaz de hacer algo *bien*. ¡*Tarzan* es *divertido*! ¿Quién lo habría dicho? En fin, el mes que viene te contaremos más a fondo cuáles son sus virtudes y hasta qué punto son importantes sus defectos, ¿de acuerdo? De todos modos, felicidades, Disney.



Hay tantas secuencias de vídeo que no necesitarás ver la película...



LO MEJOR

- Los gráficos son excepcionales
- El control es suave y sencillo
- Es muy rejugable

LO PEOR

- No parece demasiado largo
- No ofrece nada realmente nuevo
- Después de jugar se te quitan las ganas de ver la película

QUIZÁ...

Con menos secuencias de vídeo y muchos más niveles otro tucán cantaría, pero ya sabes cómo es la gente de Disney, ¿no?

PREPLAY

■ DISTRIBUIDOR	Electronic Arts	■ ORIGEN	Canadá
■ FABRICANTE	Electronic Arts	■ GÉNERO	Carreras de motos de nieve
■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	De uno a cuatro



¡Carreras sobre nieve! Aparca el snowboard junto a tus viejos esquís y vibra con la velocidad de una moto de nieve... No olvides hacer algunas piruetas. Dan puntos.



[1] ¡Tendrás que luchar para no sucumbir ante tus adversarios! [2]«Dejen paso caballeros, que ahí voy yo.» [3] El mayor realismo nos los proporciona la nieve. [4] Luces: imprescindibles para correr por la noche.

Tanto a la saga *Cool Boarders* como a toda la ristra de juegos menores que en ella se inspiró, les falta una cosa (además de dar puntos por atropellos): la posibilidad de dar vueltas a un circuito. Desafiar la gravedad con un snowboard está muy bien, pero cuando llega la cuesta arriba, simplemente no da la talla. Las motos de nieve, por el contrario, compensan su déficit de emoción con la credibilidad de un motor de 800 cc, manillar y extras suficientes como para llamar la atención incluso de los incondicionales de la Vespa.

Para empezar, puedes elegir entre seis jóvenes y sofisticados corredores, y aunque sus habilidades cambian ligeramente, tu elección puede muy bien basarse en cuestiones estéticas. Tan pronto como hayas dominado el manejo de estos vehículos, quizás demasiado sensible, y hayas ganado unas cuantas carreras, especialmente si ejecutas algunas piruetas para ganar unos puntillos extra mientras corres, estarás listo para mejorar tu moto. Hay 14 tipos de mejora disponibles, y unos tres niveles para cada uno, así que no pasará demasiado tiempo antes de que tu moto mejorada compense las deficiencias del corredor que hayas elegido.

A falta de pistas de medio tubo y de modos de acrobacia, *Sled Storm* cuenta con dos tipos radicalmente diferentes de carrera en los que podrás enfrentarte hasta a tres adversarios al mismo tiempo. Las carreras en circuitos preestablecidos no tienen atajos y cuentan con un mapa que podría pasar fácilmente por un circuito de Scalextric. Las pistas de montaña, sin embargo, consiguen transmitir la impresión de estar corriendo de verdad. La ruta de carrera recomendada sólo está señalada por los surcos de otras motos de nieve, pero hay tantos atajos y rutas alternativas que es posible acabar algunas de estas carreras sin ni siquiera haberla pisado. De vez en cuando, por supuesto, podrás decidir la mejor ruta dentro de cada carrera y ceñirte a ella, lo cual, a pesar de que compensa, puede hacer que el resto de la carrera resulte redundante. Quizás podría incluirse una opción que permitiera especificar determinadas rutas para las carreras de varios jugadores.

En lo que a gráficos se refiere, *Sled Storm* ya de entrada parece bastante bueno, especialmente las pantallas nocturnas, donde tendrás que confiar en tus faros para poder ver la pista por la que avanzas. No encontramos nada que sea completamente nuevo, pero la calidad de las carreras disponibles junto con el cada vez más popular multijugador para hasta cuatro corredores justifican el precio que piden por este juego.





[1 - 2] Las divisiones de pantalla para varios jugadores parecen ideales. ¡Genial!



LO MEJOR

-El diseño de las carreras es una de las mayores honras de PlayStation.
-Posibilidad de competir cuatro jugadores a la vez.

LO PEOR

-No parece que se hayan estrujado demasiado el cerebro con las acrobacias.
-No estaría mal que se hubiesen añadido más pistas a las 14 actuales (o simplemente las simétricas de las que ya hay corridas en dirección contraria).
-De momento, resulta demasiado fácil.

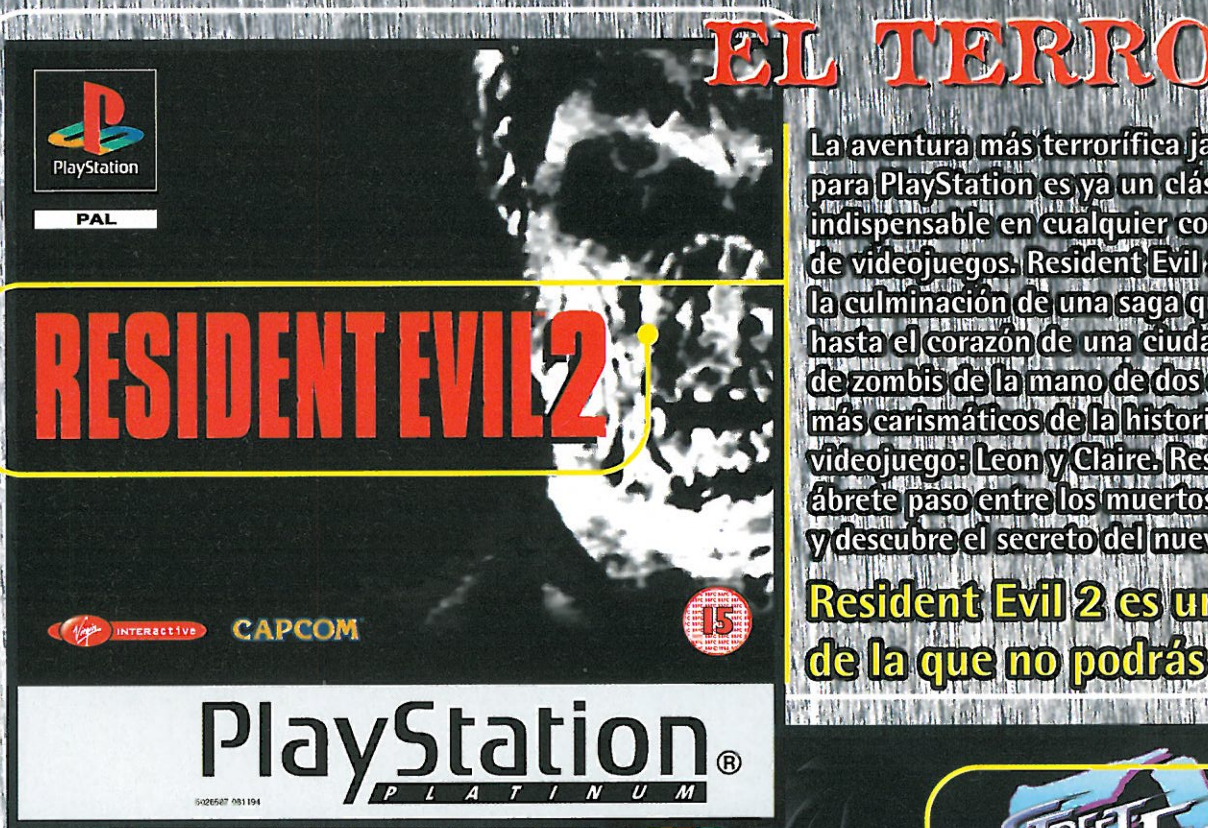
QUIZÁ...

A *Sled Storm* le falta la variedad de piruetas y acrobacias que tanta importancia tenía en la saga *Cool Boarders*, pero el global del diseño de las carreras y la conducción de estas motos representan un gran paso adelante con relación a otros títulos de nieve anteriores.



¡DOS JUEGOS MÍTICOS AHORA EN PLATINUM!

LO MEJOR DE CAPCOM AL MEJOR PRECIO



EL TERROR

La aventura más terrorífica jamás creada para PlayStation es ya un clásico indispensable en cualquier colección de videojuegos. Resident Evil 2 es la culminación de una saga que te lleva hasta el corazón de una ciudad plagada de zombis de la mano de dos de los personajes más carismáticos de la historia del videojuego: Leon y Claire. Resuelve puzzles, ábrete paso entre los muertos vivientes y descubre el secreto del nuevo virus G.

Resident Evil 2 es una pesadilla de la que no podrás escapar.





LA LUCHA EN 3D

La saga de luchadores más famosa de todos los tiempos se pasa a las tres dimensiones en un arcade de proporciones épicas: 23 personajes, 7 modos de juego diferentes, increíbles combos y repeticiones espectaculares.

Todo el universo Street Fighter en un arcade 3D imprescindible.

CAPCOM



Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es



La amenaza del Raptor

***DINO CRISIS* SE ACERCA PISANDO FUERTE. *PSMAG* VIAJÓ A TOKIO, COMIÓ PESCADO CRUDO, HIZO MONTONES DE REVERENCIAS Y MANTUVO UN EXCLUSIVO UNO CONTRA UNO CON EL PRODUCTOR Y GENIO DEL TERROR, SHINJI MIKAMI.**

En la cultura japonesa el éxito y los logros lo son todo, mientras que el fracaso exige el más duro de los sacrificios. Las ventanas de los hoteles no se abren a partir de la 1ª planta, será por algo. Los niños que no encajan en el colegio o cuyo rendimiento académico es inferior al de la media son marginados por sus compañeros. Hay cada vez más gente joven que se quita la vida. Los empleados trabajan duro y hasta tarde. Beben. Se tambalean hasta llegar a casa. Por todos lados hay grupos de colegialas en uniforme. Sus faldas cortas y sus calcetines largos son todo un símbolo en la cultura de Tokyo. Las puedes ver en los dibujos animados. Las puedes ver en los manga. Y las puedes ver en las estanterías de los últimos juegos PC que llenan la tienda de videojuegos. Los adolescentes, futuros trabajadores, los compran a brazos llenos. En Japón el índice de violaciones está por las nubes. Y sigue subiendo. Este es el país donde se sirve pollo crudo. El país de las cadenas de water con infrarrojos. Y, quizás, y como era de esperar, el país donde nació el culto a los juegos de terror y supervivencia.

Dino Crisis, de Capcom es el último de estos híbridos que son un cruce entre el escabullirse en tercera persona del tipo *Tomb Raider* y el mundillo freaky, gore y horripilante. Y el mejor y más influyente defensor de esta clase de entretenimiento estremecedor es el productor Shinji Mikami. *Resident Evil*, *Resident Evil: Director´s Cut* y *Resident Evil 2* nacieron todos de la capacidad creadora de este hombre y administraron cada uno de ellos su propia dosis de sobresaltos a millones de personas. De momento (y como mínimo hasta *Resident Evil 3*), los muertos vivientes han sido devueltos a sus tumbas. Mientras tanto, y en su lugar, los aficionados a los videojuegos podrán dedicarse a esconderse, luchar y, generalmente, huir de los dinosaurios. Y al fin y al cabo estos dinosaurios son una raza mucho más rápida, también van en manada y conservan el gusto por destrozar todo lo que se cruza por su camino.

¿Qué tienen estos juegos que crispan nuestras terminaciones nerviosas como con una cuchilla de afeitar? ¿Por qué ansiamos la trepidancia visual de los videojuegos combinada con el miedo genuino para engrandecer nuestra ludoteca digital?

«El terror es una sensación muy intensa en el ser humano,» Mikami responde a las preguntas de *PSMag* en su despacho de Osaka, a tres horas de Tokyo en el Tren Bala. «Puede que el creador de un juego de terror tenga que buscar nuevos métodos para asustar a la gente, pero cuando lo consigue, el resultado es un entretenimiento sobrecogedor y, en el fondo, inofensivo. Tú puedes ser parte de la acción, pero cuando desconectas la máquina vuelves a la segura realidad,» añade.

En *Dino Crisis* el jugador asume el papel de Regina, un miembro de una fuerza especial de espionaje. Pero más que una excombatiente llena de cicatrices y vestida por casa con un mono y botas de militar, nuestra *femme fatale* es ligera, ágil y va vestida a la última moda con su traje de combate sin mangas. Perfecto, sin duda. Siguiendo los pasos del cine, el juego tardará en estar listo. Pero la ambientación. Está. Muy trabajada. Mira. Esto:

Regina y un pequeño grupo de tipos especializados en casos imposibles se desplazan a la isla de Ibis para investigar la desaparición, y la posterior aparición tres años después, de un tal profesor Kirk. El trabajo del científico supuestamente se basaba en el «principio de la energía no contaminante», pero como consecuencia de una retirada de fondos para la investigación que estaba llevando a cabo, el objetivo de sus esfuerzos podría haber cambiado. Poco des-





Un pequeño lagarto tumbado sobre un fondo de frambuesas. Vaya, Regina parece haber molestado a su hermano mayor. Corre o hazte con un buen cuchillo.





[De izquierda a derecha] La torre Capcom, en Osaka. Cámaras digitales a precios de escándalo. La locura de un salón de Patchinko. Ah, el sofisticado Tren Bala.





pués de su llegada, el equipo se separa y Regina se queda sola. No sabe qué hacer... De repente, un alarido, disparos, el sonido de unos pies que huyen... el descubrimiento de una valla rota y un charco de sangre.

«No creo que los juegos de PlayStation sean necesariamente más terroríficos que las películas o las novelas, pero pueden llegar a ser realmente efectivos,» sopesa Mikami. «El jugador puede ver directamente desde su televisor lo que está pasando, y como es interactivo, puede experimentar la sensación que el creador del juego quiere transmitirle. Está claro que las películas producen un efecto diferente, de la misma forma que las novelas se basan en la imaginación del lector.» Aún así, Mikami deja las cosas claras cuando nos habla de su nuevo producto. «En lo que a juegos se refiere, el estilo *Resident Evil* imprime imágenes más terroríficas en el jugador, «horror de supervivencia» si quieres llamarlo así; mientras que en *Dino Crisis* nos encontramos con un tipo de terror más espantoso.» Realmente esto se confirma en cuanto juegas un poco con *Dino Crisis*. Tu primer encuentro con un dinosaurio es del tipo: «¿Qué demonios es eso?». Inmediatamente, haces buen uso del nuevo botón de giro de 360º, que te permite dispararle un par de inútiles tiros antes de salir de ahí con el turbo activado. Consigues llegar a un lugar seguro, pero... ¿estás realmente a salvo? Aún siendo un juego original por derecho propio, *Dino Crisis* está en clara deuda con los títulos de *Resident Evil*. Tienen en común cosas como la perspectiva cinemática, la sutil y horripilante sensación de tener corazonadas o unos gráficos que abarcan la totalidad de la paleta de colores. Pero *Dino Crisis* también nos ofrece algunas novedades. En el diseño de las bestias se ha utilizado un sistema de PC que simula la piel de los dinosaurios. El resultado se nota cuando el reptil está cerca de la cámara y conserva intactos todos los detalles y particularidades de su piel. Sin interrupciones poligonales. Nada. También se ha hecho mucho hincapié en la interacción con los decorados, aspecto en el que fallaban los juegos de *Resi*. Destroza una mesa o golpea unos gráficos de la pared y permanecerán como los has dejado. Es una mejora que debió haberse hecho mucho antes. Aún así, la técnica de camuflaje de los tiempos de espera, la secuencia de la puerta que se abre, sigue estando ahí. Pero como mínimo, han modificado algunas cosas. Para empezar, Regina sigue viéndose durante estas secuencias y si, por ejemplo, está herida, su familiar cojera seguirá siendo evidente. Lo mismo ocurre cuando sube penosamente unas escaleras o cuando maneja su nuevo aparato retráctil, una cuerda que se dispara y que por la que te deslizas al más puro estilo Batman por claraboyas y similares.

Mikami también tenía algo que decir acerca de las mejoras del juego. «Obviamente, los gráficos han mejorado gracias a los decorados, totalmente en 3-D, y a las diferentes vistas de cámara. Ahora hay una toma desde los ojos del dinosaurio, así que algunas escenas las ves desde su perspectiva. De esta forma plasmamos en la pantalla la manera en que te caza el dinosaurio.»

Básicamente, tu tarea en el juego, aparte de continuar estando con vida, es la de llegar al fondo de la ecuación del profesor Kirk, presuntamente sobre «dinosaurios de igual energía». Y cómo no, en tu camino te cruzarás con toda una gama de los ya mencionados lagartos. *PSMag* ha podido contemplar en secreto las escamosas formas del velociraptor y del tyranosaurus, así como el vuelo del pterodáctilo. Y además nos han comentado que es posible que un par más de tipos de dinosaurio nos aguarde en algún escondrijo del complejo de la isla.

Mikami se niega a hablar sobre este tema y sobre la chapuza de destilación que hay en el tubo de ensayo del profesor Kirk. «No os puedo decir nada, pero es una parte esencial del juego.»

¿Qué puedes decirnos?

«Hay tres finales diferentes», nos revela su fabricante. «Uno de ellos será muy, muy difícil de alcanzar. Tendrás que haber jugado varias veces antes de poder acabar con ese final. El jugador también podrá escoger entre tres vestuarios dife-





¡DETRÁS DE TI! Un nuevo raptor dispuesto a comerse las entrañas de nuestra heroína. Las compuertas electrónicas pueden servirte para atrapar a ese canalla.

Terrores del pasado

El mal tiene un nuevo nombre: Shinji Mikami. No hay más que echar un vistazo a su abobinable obra...

Resident Evil

La meca de los muertos vivientes. Empieza a buscar un escondite para cuando los muertos empiecen a andar. Deberás detener la matanza, o perder la guerra.



Resi Evil: Director´s Cult

Más de lo mismo, sólo que más fiel a la concepción inicial de su creador... Probablemente.

Resident Evil 2

Oooh, la historia continúa. Acaba con más zombis que nunca y escóndete de los monstruos, que por raro que parezca, tienen más extremidades de lo normal.

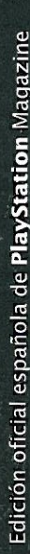
Dino Crisis

Los torpes zombis se toman un descanso a la vez que aparece una nueva especie igual de incordiante.

Resident Evil 3



Se espera en marzo. Claire se enfrenta a una multitud de... ¡Listillo, lo has adivinado! El mes que viene podrás comprobar si puedes con todos.



QUAKE II™
ASÍ DE CRUDO

LOS CEREBROS DE NINTENDO 64 Y PLAYSTATION,
LA FUERZA DE ID Y TU ALMA.
ESO ES TODO LO QUE HACE FALTA.

QUAKE II™ PARA NINTENDO 64 Y SONY PLAYSTATION TE TRAE MÁS NIVELES Y TODOS LOS NIVELES ANTES EXISTENTES TOTALMENTE REDISEÑADOS. TODA LA CALIDAD DEL PC CON LOS EFECTOS ESPECIALES Y SOMBRAS DE NINTENDO 64 Y SONY PLAYSTATION. ADEMÁS, UN NUEVO MODO DEATHMATCH PARA DOS Y CUATRO JUGADORES, CONTROLES TOTALMENTE PERSONALIZABLES Y OPCIONES PARA SALVAR PARTIDAS. SÓLO EL REY DE LOS SHOOTER´S PODÍA ALCANZAR TAL INTENSIDAD.

PANTALLAS MOSTRADAS DE NINTENDO 64 ®

DISTRIBUIDO POR:

ACTIVISION

PUBLICADO POR:







PROEIN

Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 · Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com



Ellos insistieron. Pero no quisimos posar con estos grupos de jóvenes ataviados según la moda japonesa, exageradamente occidental. Por favor... si parecen salidos de los primeros capítulos de *Miami Vice*. ¿Dónde está Don Johnson? Bueno, quizá con ellas hubiéramos hecho un sacrificio...





rentes después de la primera fase, y uno de estos atuendos será un traje de cavernícola hecho de piel.» En un tono más personal, Mikami añade, «es reconfortante levantar expectativas entre la gente, pero al mismo tiempo es muy difícil satisfacerlas. Conseguirlo resulta realmente complicado».

Y debe ser cierto ya que, para muchos, el primer vistazo que echan a *Dino Crisis* les recuerda a *Resident Evil*, pero con dinosaurios. Pero son precisamente estos dinosaurios los que deberían situar a este juego por encima del resto de sus competidores en cuanto a calidad de gráficos. Por supuesto, se parece a *Jurassic Park*, pero los movimientos de las bestias son asombrosos. Se balancean, saltan, se paran antes de dar una sacudida, y mucho más, y todo eso con unos barridos de cola y una curva espinal que las convierten en las criaturas más auténticas nunca vistas en PlayStation.

«Sí, la idea básica la sacamos de *Parque Jurásico* —concede Mikami— pero para mejorar los dinosaurios originales y diseñar sus movimientos, hemos estudiado diferentes animales que tienen algo en común con ellos, como cocodrilos, serpientes y osos. He estudiado todos estos animales y he llegado a la conclusión de que la combinación de sus movimientos podría corresponderse bastante con los de los dinosaurios.»

¿Y la inclusión de los dinosaurios tiene algo que ver con el cambio a escenarios en 3-D? «Sí, así es. Varía mucho con respecto a *Resident Evil*, porque los dinosaurios son mucho más rápidos que los zombis. Creímos que un sistema de 3-D sería la mejor forma de conseguir este efecto.»

Y efectivamente, estos gigantes verdes realmente se salen en lo que a agilidad se refiere. En un destacado momento del juego, Regina está reconociendo una habitación aparentemente vacía. Todo está quieto. Parece que no haya nada de utilidad. Y de repente, con un alarido estremecedor, un T-Rex atraviesa el espejo y empieza a aplicar su correctivo particular a base de incisivos. Tus disparos no parecen ni molestarle.

Hablando de disparos, para los fans de *Evil*, no será ninguna sorpresa saber que habrá numerosas armas que recoger por todo el juego. Y estarán todas las importantes. Los *pick-ups* de energía acaban poco a poco con la cojera que arrastra Regina, consecuencia de sus numerosos encuentros con las fauces de estos monstruos. También vale la pena coleccionar las llaves que están desperdigadas por el juego, esperando a que las recojas y las utilices cuando corresponda para poder seguir avanzando.

No hace falta decir que, como en obras anteriores de Mikami, *Dino Crisis* cuenta con un extenso inventario. Dispones de un espacio para mantener tus objetos a salvo, un mapa y una opción de combinar objetos para conseguir la máxima efectividad cuando los hagas entrar en acción (al más puro estilo *Tomb Raider 4*). Aunque la estética del inventario ha variado ligeramente, sus funciones no han cambiado lo más mínimo.

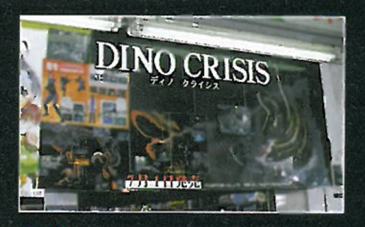
Dino Crisis salió en Japón el 1 de Julio de 1999 y *PSMag* estuvo allí para verlo. Mientras dábamos un paseo por Akihabara —la «ciudad electrónica» de Tokyo— donde unos móviles diminutos no valen más de 700 ptas y el último DVD cuesta la mitad que su homólogo en España, pudimos comprobar que *Dino Crisis* es algo grande. Sus pósters se suceden en las tiendas. El juego está en pleno auge y está instalado en las máquinas que hay por todo el área comercial. La gente hace cola pacientemente para poder jugar. *PSMag* no puede evitar preguntarse si, dejando aparte el texto en japonés, esta versión será la misma que verá la luz en España en noviembre.

«La versión japonesa dispone de un sistema automático para apuntar», dice Mikami, «pero en la versión europea lo hemos suprimido para hacerla aún más difícil. Quería mostrar la forma en que un personaje maneja un arma, y creo que lo hemos conseguido en ambas versiones.»



***Dino Crisis* combina elaboradas adivinanzas con una acción cinemática de película.**

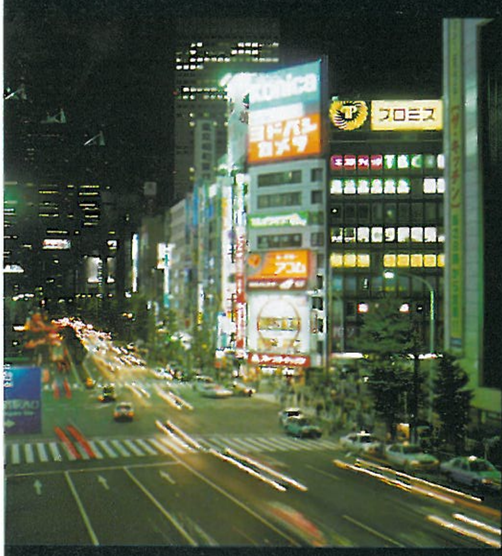
Akihabara



Al este de Tokyo hay un oasis llamado Akihabara. Más conocido como «la ciudad electrónica», es una asombrosa mezcla entre un mercadillo de compra-venta y un lugar donde encontrarás aparatos que difícilmente verás en otro sitio. *PSMag* pudo contemplar diminutos móviles color plata (En apariencia diseñados para las manos de colegialas) que valen unas 700 ptas. DVD portátiles que en España costarían unas doscientas mil pesetas, allí no pasan de cien mil. Y, por supuesto, el lanzamiento de *Dino Crisis* ha llegado con fuerza. Los pósters adornan los escaparates de muchas tiendas, y aunque ha empezado a llover a cántaros y parece que estemos en una escena de *Blade Runner*, le gente sigue haciendo cola para probar el juego en las máquinas instaladas al aire libre. Creedme, no hay nada en todo el planeta parecido a Akihabara.









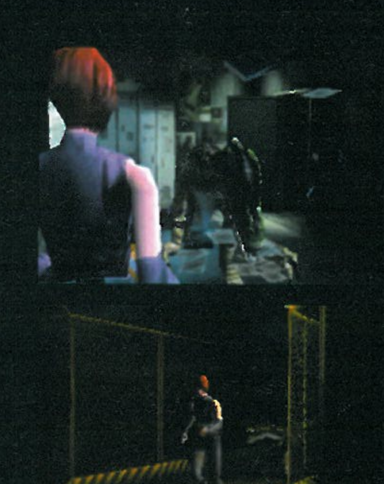
Llenas de color, detalles y rasgos orientales, la luminosidad y el exceso que caracteriza a las calles de Tokyo ocultan una cultura que premia bien el éxito pero que impone el más alto de los precios por el fracaso.

En la calle tenemos la oportunidad de contemplar el deslumbrante ambiente cibernético de Tokyo.

Debido a su enormidad, su gran complejidad y al bullicio reinante, es fácil pasar por alto los pequeños detalles de la vida aquí: jóvenes bronceadísimos y vestidos a la última moda, occidental hasta extremos caricaturescos; salones de máquinas abarrotados de hombres trajeados que juegan a una especie de pinball y que coleccionan de manera casi obsesiva las bolas de metal que luego pueden cambiar por premios; pantalones de media caña, mujeres serviles y brigadas femeninas de limpieza en los andenes de la estación de tren, preparadas para desenfundar sus escobas y combatir la suciedad callejera. Mikami permanece ajeno a la visión que nuestros ojos occidentales reciben de todo este extraño mundillo, pero a estas alturas del día se muestra más abierto acerca de toda la movida *Dino*.

«Sería de esperar que *Dino Crisis*, como ya pasó con *Resident Evil*, diera lugar a una secuela. Me gustaría meter más dinosaurios. También estaría bien que se desarrollara en la jungla. Yo sigo negándome a hacerla, pero en Capcom todos me dicen que tengo que hacer una segunda parte.»

Y con esto, el Stephen King de los videojuegos se desvanece en esta vibrante ciudad, convirtiéndose en uno más de los diez millones de personas que vuelven a sus casas. *PSMag* se queda sola ante la perspectiva de otro bocadillo de sushi y de un largo, larguísimo vuelo de vuelta a casa.



Monstruos horripilantes, súper-juego... Dino Crisis consiguió agotar sus existencias en el día de su lanzamiento.

Gráfico-saurus

***PlayStation Magazine* te resume la historia en el celuloide de estos bichitos adorables en algunos casos y repugnantes en otros.**

¡RARRR!

¡Rarhhh!

¡Grrrr!

¡Squeek!



1925 — El mundo perdido

Por muy viejos que sean, estos lagartos de verdad con aletas de cartón piedra hicieron que a muchos espectadores se les cayera la bolsa de palomitas al suelo.

1966 — Un millon de años A.C.

Los escoceses primitivos que huyen gritando son un atractivo aún mayor que los dinosaurios; pero las batallas con lanzas mantienen la acción por todo lo alto.

1975 — La tierra que el tiempo olvidó

Doug McClure atiza los blandengues dientes de las blandengues bocas de unas bestias de goma. Un fósil muy divertido, lleno de bobadas y en absoluto aterrador.

1991 — Dinosaurios

Se trata de una aparente sátira de la cultura americana. Intenta ser como los Simpsons pero con animales de goma extinguidos. Ni divertido ni inteligente.

1993 — Parque Jurásico

Spielberg vuelve a dar vida a estas criaturas escamosas cosechando sonoros aplausos y engrosando escandalosamente su cuenta corriente. Impresionante.

1995 — Theodore Rex

¡Que Dios nos asista! Un dinosaurio-detective de TBO codo con codo con la alocada Whoopie en una bazofia digna de ser guardada en la papelera. Salió sólo en video.

1998 — La Gran Aventura de Barney

Acción jurásica para niños. Una especie de burbuja de color rosa se hace pasar por T-Rex mientras se desarrolla la ya mencionada «Gran Aventura».

1999 — Dino Crisis

Sí, parece que los habitantes del período cretáceo están aquí de nuevo, en una versión incisivamente sangrienta y horripilantemente carnívora. Ya lo verás.

EL JUEGO DE CONDUCCIÓN MÁS CONTROVERTIDO PARA CONSOLAS

CARMAGEDDON™

EL FIN DEL MUNDO SE ACERCA Y LA CARRERA POR LA SUPERVIVENCIA ESTÁ EN JUEGO

¿SERÁS CAPAZ DE ARROLLARLES?*

* AVISO A SICÓLOGOS Y PRENSA SENSACIONALISTA: QUE SON ZOOOOOOOOOOOOMBIS









www.sci.co.uk

Concurso



A su lado el asesino de *La Matanza de Texas* parece Heidi. Prepárate para entrar en un infierno de psicópatas y zombis no apto para mocosos. Necesitarás un par de crucifijos, una tila y mucha fe.

Fluctúas entre dos mundos. En las siniestras tierras de Luisiana no te será fácil. Te hundirás en el barro y verás como los puentes se derrumban bajo tus pies. Pero si abandonas el mundo de los vivos las cosas se pondrán aún peor. Te adentrarás en una tierra de nadie donde es necesario cortar la cabeza a más de un zombi para seguir con vida.

Un panorama para aumentar los niveles de adrenalina hasta al más muermo.

Así que inclínate ante los adoradores de satán, pide perdón por tus culpas y prepárate para la lucha. Mándanos tu carta ¡YA! ¡Mucha suerte en tu cruzada!

La pregunta

Shadow Man es en realidad....

A. Un veterano de guerra
B. Un estudiante de origen inglés
C. Un luchador de sumo

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Shadow Man*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuestas:...
....
Nombre:...
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País:...
Teléfono:...

El premio

1 lote con el juego completo de *Shadow Man*, la banda sonora, un chubasquero y un colgante para cada uno de los 15 ganadores.

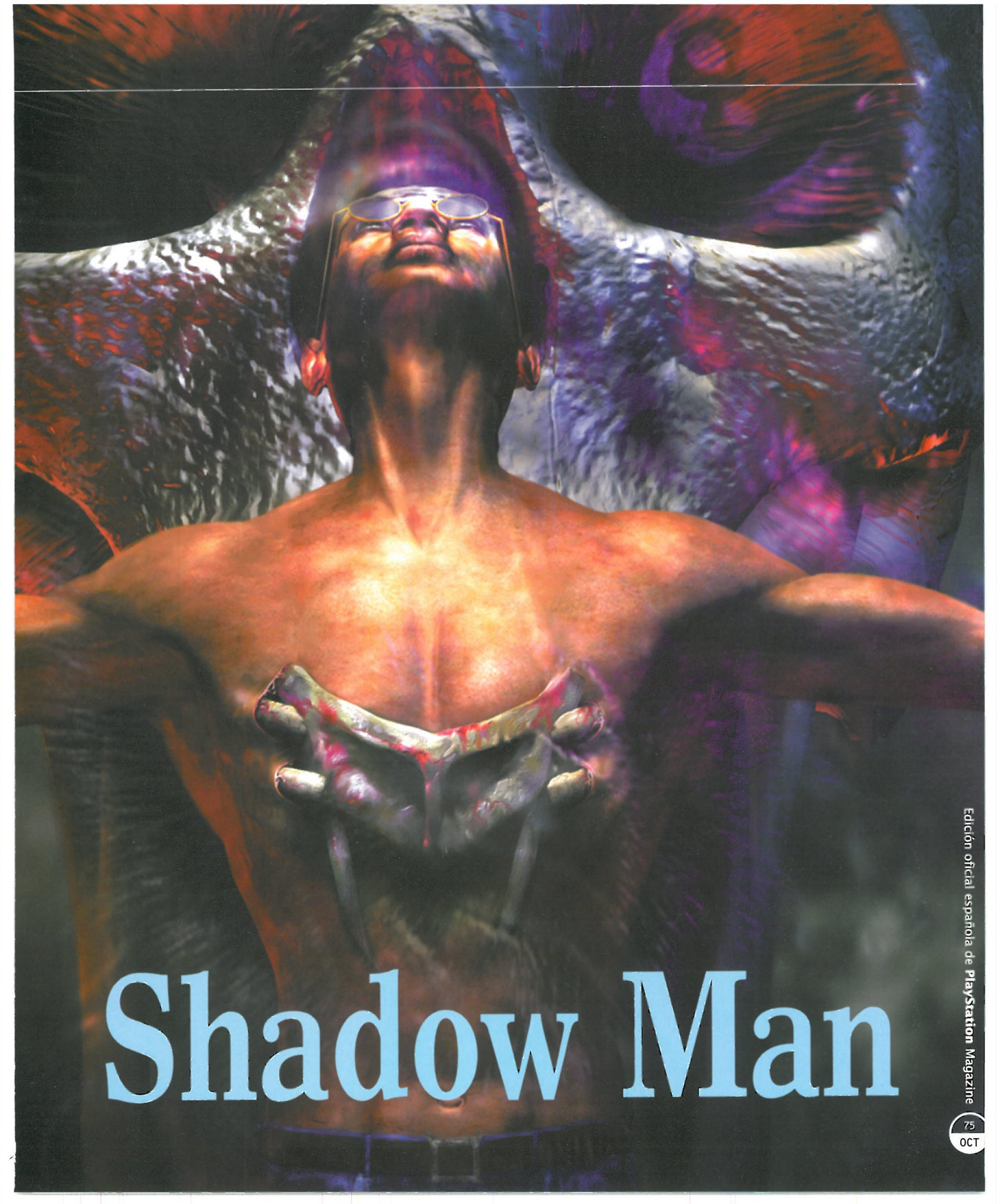
Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.








Shadow Man

PUNTUACIÓN

10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

ANÁLISIS



[1] En todo el juego abundan pantallas con vídeos prerrenderizados. [2] ¿Puedes ver hasta dónde llega el área renderizada? Nosotros tampoco. [3] ¿Habías visto alguna vez escenarios así de detallados? [4] Por muchos elementos que haya en pantalla, jamás pierdes un solo cuadro. [5] El escenario más «alegre» del juego. Recuerda a Out of Blue, de *RRT4*. [6] También hay algunos túneles similares a los de 2097. [7] Pero la sobriedad es el aspecto predominante.

Wip3out

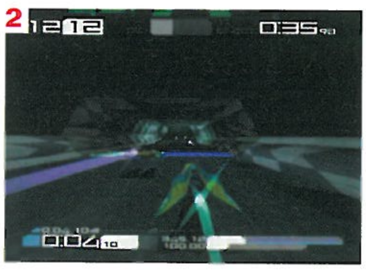
Por fin está aquí la tercera parte de la mejor serie de juegos de carreras de PlayStation. Siéntate, porque experimentarás sensaciones muy fuertes...



WipEout es una de las más grandes leyendas de PlayStation, un pionero, un pilar sobre el que se han apoyado decenas y decenas de juegos, años de comparaciones. Apareció junto con la consola de Sony, sí, pero nadie ha conseguido superarlo. Bueno, nadie excepto la propia Psygnosis, que un año después lanzó *WipEout 2097*.

Para muchos usuarios de PlayStation —los que tienen la consola desde hace más tiempo—, *2097* continúa siendo el mejor juego de carreras de la gris, muy por encima de *GT*, *Colin McRae* y *RRT4*. Un tema delicado. Efectivamente, *2097* es más suave, más rápido, más adictivo, más detallado y mejor diseñado que ninguno de los juegos de coches de PSX, pero ahí está lo discutible: que *WipEout* no es de coches. Si eres capaz de acostumbrarte a la idea de que vas a correr con naves que flotan en el aire, no tardarás en estar de acuerdo en que es el mejor juego de carreras de PSX; pero si las ruedas son para ti lo más importante en un juego de carreras, te sumarás a los cientos de miles de personas que miran la serie *WipEout* por encima del hombro.

Una cosa está clara: a *WipEout 2097* se le ama o se le odia. No deja a nadie indiferente. Y desde luego, quienes lo odian es porque no lo han probado más de cinco minutos. Y otra cosa más está clara: Wip3out es mucho mejor que *2097*. Con eso debería quedar todo dicho, ¿no? El problema de los dos primeros *WipEout* fue que salieron demasiado pronto. Por aquel entonces casi

[1] No te será nada fácil llegar a ver el octavo circuito (Terminal).
[2] Túneles rapidísimos y curvas bastante abiertas para alcanzar las velocidades más altas.







■ DISTRIBUIDOR	Sony	■ FABRICANTE	Psygnosis
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Castellano
■ PRECIO	8.490 pesetas	■ GÉNERO	Carreras futuristas





[1] Estos símbolos iluminados son los tramos sobre los que debes pasar para recoger las armas. [2] No puedes llevar dos armas al mismo tiempo, así que usa las que recojas tan pronto como puedas. [3] A veces tendrás que elegir entre recoger un arma o ganar un poco de velocidad con la flecha azul. [4] Otras veces tendrás una cosa antes que la otra y podrás pasar por las dos.

nadie tenía una PlayStation —precisamente la idea era que, con ellos y otros grandes clásicos, la consola tomara impulso en el mercado—, y a los usuarios de ahora les cuesta mucho aceptar que un juego de hace dos años sea mil veces mejor que uno de hace dos semanas. *Rollcage, SCARS* y compañía no llegan siquiera a hacer sombra a aquellas maravillas, pero sigue vendiéndose mucho mejor algo malo si es más nuevo. Una lástima, porque por culpa de esta costumbre, un alto porcentaje de los actuales usuarios de la gris se han perdido dos de los mejores juegos de nuestra consola (si no los mejores).

¡Pero no todo está perdido, aquí está la tercera parte! Y esta vez, no sólo es una maravilla para los sentidos —como sus antecesores—sino que, además, es nuevo. «Nuevo» es una palabra que vende muchísimo en estos tiempos, y es justo lo que *2097* no tenía. Así pues, cabe esperar que *Wip3out* tenga el éxito que debieron tener sus antecesores. Esperamos que así sea. Pero aún queda la barrera de las ruedas. Después de bodrios como *SCARS* y rudimentos gráficamente atractivos como *Rollcage*, la gente que no conozca *2097* se mostrará reacia a comprar *Wip3out*... En fin, tú mismo. Pero que conste que, si no te lo compras, no te lo perdonaremos jamás.

¿LA TERCERA PARTE DE QUÉ?

¿Qué tiene de nuevo *Wip3out* que no tuvieran los dos primeros títulos de la serie? Muchas cosas, pero para enumerarlas tendremos que saber qué tenían los anteriores, ¿no? Una pequeña retrospectiva para las memorias débiles:

WipEout
Salió a la venta junto con la consola, y marcó un hito en la historia de los videojuegos. Gráficos tridimensionales perfectos, texturas suavísimas, una velocidad en aquel tiempo impensable —que todavía no ha sido alcanzada por ningún otro juego, a excepción de *2097*—, un control suavísimo... La carencia de «ruedas» fue algo que no convenció del todo al público, y se vendió mucho menos de lo que se esperaba. Sus «fallos», puestos a buscar, eran una dificultad altísima y una consola que, por aquel entonces, costaba unas 80.000 ptas.

WipEout 2097
Todo el planeta «conspiró» la misma crítica al primer *WipEout*, que era demasiado difícil, así que Psygnosis intentó poner remedio al asunto incluyendo un nivel de dificultad más fácil. El título original contaba con dos niveles, Venom y Rapier (el primero rapidísimo y el segundo ultrasupersónico); mientras que *2097* sumaba a éstos el nivel Vector (moderadito, rondando los 200-250 kilómetros por hora, como un juego de carreras de coches más o menos). Además del modo Vector —llamémoslo «Modo para-que-se-callen»—, otra novedad fue la posibilidad de rozar con las alas de la nave los bordes de la pista. Ahora, antes de chocar contra los laterales del circuito, rozabas un poco, de manera que tenías un pequeño margen para reaccionar y corregir la trayectoria del vehículo. Un cambio simple que, sin embargo, reducía a la mitad la dificultad del primer juego en cualquiera de los niveles de dificultad.

Los escenarios y la estética general de *2097* eran más coloridos y futuristas que los de su antecesor, con robots volando que filmaban las carreras para los replays, saltos kilométricos, túneles estilo *Ridge Racer*, tramos subterráneos muy oscuros, etc. Una verdadera obra maestra con una calidad de sonido (Dolby Surround) y una banda sonora a su altura (Prodigy, The Chemical Brothers...).

Y AHORA SÍ, WIP3OUT

¿Qué tiene este *WipEout* que no tengan los demás? Pues un montón de cosas. Lo que más destaca al principio son los gráficos, naturalmente: esta vez funcionan en alta resolución durante todo el juego (repeticiones, juego, modo a pantalla partida...), y el motor 3-D se ha mejorado tanto que los escenarios de *Ridge Racer Type 4* y los de *Gran Turismo* quedan a la altura del betún en todas las comparaciones. No existe el *pop-up*, y el tramo de escenario representado es lo más grande que hemos visto. La buena noticia es que, aun cuando hay cinco o




[1] La Goteki45 es casi tan pesada como nuestra directora, pero también es muy resistente. [2] Qirex apenas ha cambiado, sólo un par de trazos nuevos en el logotipo. [3] Una Feisar y una Goteki45 disputándose el arma que hay a pocos metros...







[1] Dos misilazos a bocajarro son una broma de mal gusto. [2] En los boxes también se puede atacar (le tienes localizado, ¿ves el cuadradito?). [3] El escudo protector normal, más bonito que en los anteriores juegos. [4] Los colores calientes corresponden a armas ofensivas, y los fríos a las defensivas. Tú eliges lo que quieras. [5] La barra roja del fondo te indica dónde está la víctima a la que estás «chupando» energía a distancia.

seis naves en pantalla lanzando misiles a diestro y siniestro a más de 300 kilómetros por hora, no se pierde un solo cuadro por segundo. Es milagroso.

La estética del juego retoma el aire sobrio y «adulto» del primer *WipEout* pero con ciertos toques tecno como los de *2097*. Así, los colores que predominan en los menús son grises apagados, marrones descoloridos y azules fríos; los escenarios son nocturnos, o de día con cielos más bien grises... Para que te hagas una idea, uno de los circuitos está emplazado en un polígono industrial. La sensación resultante es que se trata de algo así como «un juego para adultos» (lo que no quiere decir que los más jovenzuelos forofos de la gris se vayan a aburrir, ni mucho menos).

Los modos de juego también se han modificado. O más bien, se han cuadruplicado, porque ahora la variedad de «cosas que hacer con una nave rapidísima armada hasta las bujías» es enorme. El primer lugar está el modo de Carrera Única, que sigue las pautas de *2097*: cuatro circuitos y cuatro naves disponibles desde el principio. Si consigues medallas con todas las naves en un circuito, ganas acceso a una nueva nave; y si consigues medallas en todos los circuitos con todas las naves, ganas acceso a otro circuito. Así hasta reunir ocho naves y siete circuitos. El último, Terminal, sólo se consigue superando todos los recorridos con todas las naves (consiguiendo alguna medalla, claro) en el modo Rapier, el más rápido. Pero eso es algo que sólo conseguirán las manos más hábiles del mundo...

Después está el modo Campeonato, similar al del primer *WipEout:* carreras ordenadas, una tras otra, en las que eliges una nave y tienes que llegar siempre a la meta «en cualquier posición menos la última». En cada carrera se elimina al último, de manera que cada vez tienes que hacerlo un poco mejor.

El modo Exterminador es un mero entretenimiento para los más violentos: seleccionas nave, seleccionas circuitos, seleccionas el número de naves a las que te quieres cargar (entre 1 y 99) y ¡a jugar! Si te matan, apareces de nuevo en pantalla, y la carrera acaba cuando te los hayas cargado a todos. No sirve de mucho, pero mejorarás tus técnicas de ataque y de defensa para los otros modos (a la vez que te aprendes el circuito).

El modo Desafío consta de tres opciones: Desafío de Tiempo, de Carrera y de Eliminados. Se trata de algo parecido al modo Campeonato, pero en uno gana el que consiga el mejor tiempo con la suma de las tres vueltas; en el otro gana el que acabe en primera posición al final de las tres vueltas (que no es lo mismo, aunque lo parezca) y en el otro gana el que más gente se cargue. Sencillo.

El modo de Prácticas tiene poco que ver con los Time Trial que has visto hasta ahora en otros juegos. Aquí, a diferencia de correr solo o con un «fantasma» de tu mejor tiempo, corres contra un «fantasma real» de tu mejor tiempo. Es decir: contra tu misma nave, pero sólida. Puedes chocar contra tu fantasma, y en ranking de posición, en lugar de poner el clásico 1/1, verás un 1/2 si vas «ganando» o un 2/2 si vas «perdiendo». En los demás juegos, no puedes perder una carrera si eres el único participante, pero aquí sí...

Las naves también han cambiado. O más bien, han tenido familia. Volverás a encontrarte con un Feisar casi idéntico al de *2097*, con un Auricom totalmente diferente, con un A.G. Systems algo cambiado y con un Qirex fiel a su antecesor. Sin embargo, la nave que era secreta en *2097*, Piranha, aquí está disponible desde el principio —muy distinta, y ahora sí puede disparar—, mientras que Qirex esta vez es una de las secretas. El resto, tres más, son modelos nuevos: Icaros, Assegai y Goteki45. En cuestión de armas, la cosa ha mejorado mucho. Se dividen, más claramente que nunca, entre defensivas y ofensivas. Casi todas las ofensivas son similares a las de los juegos anteriores, pero las defensivas son en su mayoría nuevas. La única ofensiva idéntica a la de *2097* es el «Quake», aquella especie de ola que corría a toda velocidad por el suelo de la pista man-

DUAK SHOCKEANDO

En los tiempos de *WipEout* y *WipEout 2097*, Sony ni siquiera sabía que un día existiría un mando llamado «Dual Shock». *2097* eran compatible con el Neg-Con y con todos los volantes analógicos, pero nada más. Ahora, sin embargo, las cosas han cambiado. Ya, si un juego no hace vibrar el mando, lo tiramos a la basura... Bueno, no es para tanto, pero desde luego la vibración es importante. Y en ese sentido, como en todos los demás, *Wip3out* rompe todos los moldes. Como sabes, en el interior del Dual Shock hay dos motores separados, uno a cada lado, y el grado de vibración depende de si se mueven los dos a la vez o sólo uno. Pues bien: la vibración de *WipEout* ¡es estéreo! Suena raro que una vibración sea «estéreo», ¿no? Lo que queremos decir es que vibra el motor de un lado o de otro dependiendo de lo que sucede en la pantalla. Si te desvías hacia la izquierda y rozas la pared, se moverá el motor izquierdo; si lo haces lo mismo pero después de rozar, chocas, primero se moverá el izquierdo y después los dos, etc. Hasta ahora, sólo *Silent Hill* y *Metal Gear Solid* se habían ajustado así a las posibilidades del Dual. Cuando vas a todo trapo por una recta, a la velocidad máxima de la nave, el mando vibra como si de verdad el volante de la nave lo estuviese haciendo debido a la velocidad y las revoluciones de las turbinas...









[1] Las rectas como ésta son ideales para utilizar el turbo y ganar un par de posiciones. [2] A veces es más razonable pasar por una flecha azul que recoger el arma.

dando a todas las naves a tomar por saco. Después están los cohetes, que esta vez son dos —en el primer juego era uno y en *2097* eran tres— y dejan tras de sí un rastro de humo increíblemente realista. Los misiles rastreadores en esta ocasión se disparan de dos en dos, y no de uno en uno como en sus antecesores. Si sólo tienes un malo delante, los dos misiles irán a por él, mientras que si hay más de uno, cada misil se ocupará de una nave distinta. La descarga de plasma es más o menos como la de *2097* (si aciertas el tiro, no quedan del malo ni los apellidos), al igual que las minas. La nueva arma ofensiva es el Portal. Se trata de un dispositivo que, al ser disparado, avanza como un misil unos cien metros y despliega una pared láser de color rojo. Esta pared permite que tanto tu nave como la de tus compañeros de equipo paséis, pero el resto de las naves chocarán contra ella si no la esquivan. Una idea magnífica y un arma increíblemente útil.

Las armas defensivas son, curiosamente, tan divertidas como las ofensivas. Además del clásico escudo de protección, que funciona como el de los juegos anteriores aunque gráficamente sea mucho más bonito, hay otros dos escudos. Uno te hace «invisible» a los radares de las otras naves, de manera que nadie puede lanzarte misiles rastreadores (esto es ideal cuando hay varias naves cerca, porque los ataques de los que te libres, irán directos a los que vayan delante de ti). Y el otro sirve para absorber la energía de quienes choquen contra ti y despedir los ataques que te dirijan hacia el que te los ha dirigido (si te lanzan un cohete por detrás, rebotará y te lo cargarás sin haber tenido que hacer nada).

DOS JUGADORES

El primer *WipEout* no tenía modo para dos jugadores. *2097* sí que lo tenía, pero funcionaba mediante cable de enlace, con dos consolas, dos teles y dos juegos. *Wip3out* es el primero de la serie que te permite jugar con otra persona en una sola tele, con una sola consola y un solo juego, como *GT*, *RRT4* o cualquier otro título de carreras de los últimos tiempos. ¿Y funciona bien? ¡Maravillosamente! ¿Pantalla partida vertical u horizontalmente? Las dos, la eliges tú. ¿Se pierden detalles? En absoluto. ¿Aparecen elementos de la nada? No. ¿Se pierde velocidad de cuadros por segundo o las naves van más despacio? No. ¿Entonces sólo compites contra otra persona, sin naves controladas por la CPU? No, compites también contra naves controladas por la CPU, al mismo tiempo que contra el otro jugador. ¿Y cómo es posible mover todo eso con sólo 32 bits? Es imposible. ¿Entonces? Es un *WipEout*. Los tres son imposibles...



La división horizontal también es fantástica, aunque en los saltos a veces te lías un poco.

Después está el colector de energía, que sirve para recargar el escudo de energía de tu nave con la energía de otra a distancia. Es genial, porque al mismo tiempo que tú te recuperas, dejas «seco» al enemigo. Otra de las novedades importantes de *Wip3out* es la ausencia de turbos como ítems. En los anteriores *WipEout*, además de ganar velocidad al pasar sobre las flechas azules —eso no ha cambiado, aunque aquí el impulso de estas flechas es más pequeño—, uno de los ítems «defensivos» eran los turbos, y tú los «disparabas» cuando entrabas en una recta para alcanzar la máxima velocidad y ganar unos segundos. Ahora, en lugar de ser un ítem que puedes recoger, el turbo funciona mediante energía: al pulsar R1, la nave acelera el doble de rápido que lo normal, pero para ello consume gradualmente energía del escudo de la nave. Si abusas del turbo, te quedas sin energía y un golpe o un misil pueden acabar contigo.

Volverás a encontrar los tramos de boxes, que esta vez en lugar de rojos son azules y no te restan velocidad. Como en *2097*, al pasar por el tramo de boxes, el escudo de energía se recarga poco a poco. Más cambios: la IA, muchísimo más avanzada y «humana». En los dos primeros juegos todas las naves conducían a una velocidad moderada y apenas cometían errores, de manera que siempre les adelantabas de uno en uno y una vez que los dejabas atrás no los volvías a ver a no ser que chocaras y te volvieran a adelantar. Aquí, sin embargo, todas las naves van casi a la misma velocidad que tú. Las más rápidas te adelantan en las rectas pero tienen que aminorar en las curvas; mientras que las más ágiles toman los giros sin reducir pero son fáciles de adelantar en los tramos más fáciles. Además, en lugar de ir de uno en uno, a veces te encuentras a dos naves que intentan adelantarse la una a la otra, disparándose, provocando accidentes a los demás, etc. Es fantástico volar en paralelo con otra nave, a todo trapo, a ver quién comete el primer error y se queda atrás... ¡Oh, cómo adoramos este juego!

Bueno, como ves, las diferencias de *Wip3out* respecto a los dos títulos anteriores son muchísimas. Sólo te hemos comentado las más destacables, pero te aseguramos que la lista es mucho más larga.









[1] La cabina de la nave Piranha es la que menos visibilidad ofrece. [2] La cabina del modelo Assegai es la más cómoda para jugar. [3] No temas por los globos, no saltarás tan alto. Casi, pero no.

Alternativas...

WipEout	8/10	PSMag14
WipEout 2097	9/10	PSMag1

Edición oficial española PlayStation Magazine 34

VEREDICTO

GRÁFICOS	**Los mejores que hemos visto 10**
ACCIÓN	**Toda la que quieras y más 10**
ADICTIVIDAD	**No te cansarás jamás de él 10**

***WipEout* es aún más imprescindible que *GT*, *Colin*, *FFVII*, *MGS*, *Silent Hill* o *Syphon Filter*. No tenerlo debería castigarse con seis años de cárcel.**

10 SOBRE 10



Tony Hawk's Pro Skater

Por fin un simulador de monopatines para PlayStation. ¡Y además es muy bueno!

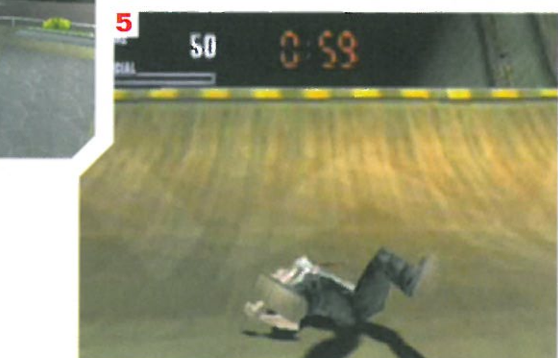
[1] Ten cuidado con los taxis, que van como locos. [2] Al principio cada personaje tiene sólo dos tablas. [3] Las acrobacias al nivel del suelo son más sencillas, y puntúan menos. [4] En cada nivel hay muchas zonas distintas. [5] ¡Uhhhggg, cómo dueleee!

1


2


3


4

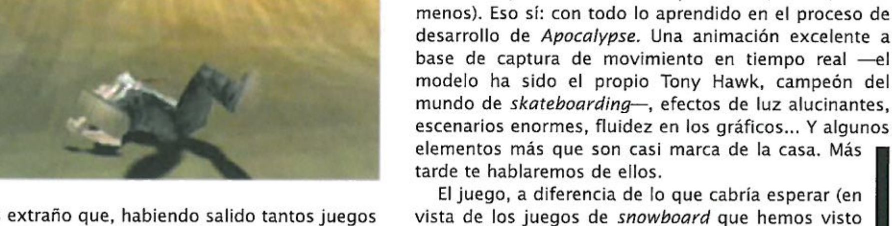
5




Es extraño que, habiendo salido tantos juegos de *snowboard* para PSX, todavía no hubiese ninguno de *skate.* Seguramente esto fue lo que pensaron los muchachos de Neversoft, y decidieron poner remedio al asunto con un magnífico proyecto: *Tony Hawk's Pro Skater.* ¿Te acuerdas de quiénes son los chicos de Neversoft? Sí, exacto, los creadores de *Apocalypse.*

Apocalypse debe tener el récord de tiempo de desarrollo en PSX. Empezó a programarse a los pocos meses de salir la consola a la venta y se reconstruyó desde cero varias veces. Así, lo que en un principio iba a ser un juego de aventuras-rol-acción en el que un personaje inteligente (Bruce Willis) acompañaría al protagonista (controlado por el jugador), acabó siendo un juego de tiros puro y duro. Y el prota, al final, fue Brucy, claro. Pero sin compañero. ¡Qué de cambios! Y qué de retrasos.

Parece que Neversoft ha aprendido la lección, y han creado *Tony Hawk's* en un tiempo récord (un año, más o menos). Eso sí: con todo lo aprendido en el proceso de desarrollo de *Apocalypse.* Una animación excelente a base de captura de movimiento en tiempo real —el modelo ha sido el propio Tony Hawk, campeón del mundo de *skateboarding*—, efectos de luz alucinantes, escenarios enormes, fluidez en los gráficos... Y algunos elementos más que son casi marca de la casa. Más tarde te hablaremos de ellos.



El juego, a diferencia de lo que cabría esperar (en vista de los juegos de *snowboard* que hemos visto hasta ahora), no es de carreras, sino más bien de acrobacias. En todos los modos de juego estás solo, no compites en tiempo real contra nadie. Dicho así, a lo mejor parece un poco aburrido, pero no te dejes engañar por las apariencias: ¡*Tony Hawk's Pro Skater* es una verdadera pasada! Sin embargo, la mecánica de juego te resultará algo extraña al principio. A Neversoft no le gusta nada lo convencional...

Desde el principio tienes acceso a todos los patinadores —diez— y cada uno de ellos cuenta con dos tablas

> A DIFERENCIA DE LO QUE CABRÍA ESPERAR EN LOS JUEGOS DE SNOWBOARD ESTE NO ES DE CARRERAS







■ DISTRIBUIDOR	Proein	■ FABRICANTE	Neversoft
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Castellano
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de *skateboarding*









[1] Un Method de 360° no es gran cosa. 440 puntos. [2] Desliza la tabla atravesada sobre las barras y mantén el equilibrio... [3] ¡Más difícil todavía! ¡De espaldas! [4] Bah, puedes hacerlo mucho mejor. [5] Lástima que no se pueda atravesar la ventana... [6] Salta varias veces para tomar más impulso.

para elegir. Los escenarios, en cambio, están bloqueados. Sólo puedes jugar en uno de ellos. Allí verás que hay diversos ítems, entre ellos unas curiosas «cintas de vídeo». Necesitas estas cintas de vídeo para desbloquear los circuitos restantes. Para conseguirlas, debes intentar alcanzarlas —suelen estar en lugares aparentemente inaccesibles, a los que deberás llegar con la ayuda de rampas, saltos increíbles y plataformas—, pero también obtendrás cintas de vídeo al alcanzar una determinada suma de puntos (haciendo acrobacias) y recolectando las letras «S-K-A-T-E» que hay esparcidas por cada escenario. Para ello cuentas con un tiempo limitado, pero no te asustes: las cintas conseguidas en el intento anterior ya son tuyas, y sólo tendrás que molestarte en recoger las que te queden.

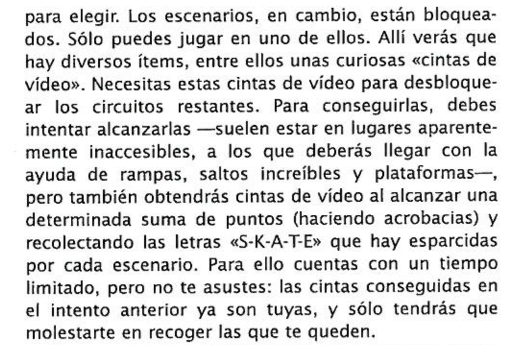
Una vez que has desbloqueado un escenario, tienes que recoger en él más cintas, hacer más puntos, etc. De este modo, explotando al máximo las posibilidades de cada escenario, podrás seguir desbloqueando todos. Hay ocho niveles en total, sin contar el de entrenamiento, pero para ver el último deberás contar con la nada despreciable cifra de ¡25 vídeos! Es casi imposible...

Los escenarios están situados en puntos muy diferentes de los Estados Unidos (en el menú de selección de niveles cuentas con un mapa para saber dónde está cada uno): una escuela de Miami, un centro comercial en Nueva York, un pabellón de *skate* de Chicago, la ciudad de Minneapolis, un circuito en las Montañas Rocosas de Phoenix, otro en el condado de Portland, un escenario urbano en pleno San Francisco, y uno más secreto (al que, como decíamos antes, sólo podrás acce-

NEVERSOFT HASTA LA MÉDULA

A*pocalypse* contaba con unas cuantas cosas que lo hacían diferente a los demás juegos de PlayStation: el sistema de control (como pasa en éste), la enormidad de los niveles (como también sucede en *Tony Hawk's*), la magnífica animación de todos los personajes (ítem) y, sobre todo, los vídeos prerrenderizados en tiempo real. Sí, nos estamos refiriendo a las pantallas en las que había «películas» reales en los niveles. En *Tony Hawk's* también verás unas cuantas: vídeos del propio Tony y compañía haciendo el loco con sus tablas. El efecto es precioso, naturalmente.

Otro detalle con «denominación de origen» son las cajas de madera que hay en una de las zonas del centro comercial, en las que pone «Apocalypse» debajo del logo del anterior juego de la compañía. Un detalle simpático. ¡A lo mejor hay también un personaje secreto con la cara de Bruce Willis!










[1] Como en *Apocalypse*, encontrarás pantallas en los niveles con vídeos reales prerrenderizados. [2] ¿Qué te decíamos de las cajas? [3] Cuando el personaje se golpea la cabeza, echa borbotones de sangre... [4] El tamaño de los niveles es aún mayor que el de los de Bruce.







[1] A más altura, más tiempo para hacer movimientos más complicados. [2] Éste escenario es el mejor para depurar todos los movimientos. [3] Cada nivel está situado en un punto diferente de EE.UU. [4] Al principio te perderás debido al tamaño de los escenarios. [5] El centro comercial es uno de los niveles más grandes. [6] Las escaleras mecánicas se mueven de verdad.

der cuando tengas 25 cintas de vídeo). No está mal, ¿eh? Bueno, ocho niveles pueden no parecerte muchos, pero ¡no te puedes ni imaginar lo enormes que son! En el centro comercial, por ejemplo, hay varios pisos, salones enormes, una fuente, túneles secretos...

En cuanto a los personajes, además de las diferencias de siempre (peso, velocidad, salto), verás que cada uno cuenta con dos movimientos especiales propios. Eso quiere decir que todos pueden efectuar las mismas acrobacias generales, pero que al mismo tiempo cada uno cuenta con un par de movimientos que los otros no pueden ejecutar. Y tú casi tampoco, porque son complicadísimas secuencias de botones...

Escojas al personaje que escojas, deberás pasar todos los niveles con él. Da igual que hayas desbloqueado tres niveles con un personaje si después empiezas una partida con otro, porque éste también deberá comenzar desde el nivel de entrenamiento. No acabamos de entender por qué Neversoft se ha decidido por una mecánica de juego tan compleja, aunque suponemos que lo han hecho para aumentar la durabilidad del juego sin tener que aumentar demasiado el nivel de dificultad.

No obstante, que quede bien clara una cosa: *Tony Hawk's* es dificilísimo. MUCHO. Los movimientos son tantos que no hemos conseguido contarlos, a cuál más difícil. Y además, si repites uno, la segunda vez que lo ejecutas te puntúa menos que la anterior, porque se supone que la «variedad» es parte del espectáculo. Un movimiento especial por el que podrían darte 2000 puntos al principio, no serviría para obtener más de 15 al final de la partida si no lo combinas con otros diferentes. De esta manera, el juego te obliga a cambiar de técnicas, a aprender cosas nuevas, a estudiar al personaje y a utilizar todas las posibilidades de los escenarios y el sistema de control.

Ese es, precisamente, el punto fuerte de *Tony Hawk's Pro Skater*. El sistema de control. ¡Es una verdadera maravilla! Cada botón, naturalmente, tiene una función; pero además, éstos se corresponden con las partes del cuerpo como en la serie *Tekken*. A diferencia de los juegos de Namco, aquí no hay un botón para cada extremidad, sino uno «para los pies» y otro «para las manos», por decirlo de algún modo. Las acrobacias realizadas con Cuadrado se hacen con los pies, sin tocar la tabla con las manos; y las realizadas con Círculo, utilizando las manos. Como en la vida real, las acrobacias con los pies son mucho más complicadas, por lo que te la pegarás muchas menos veces usando Círculo. Al menos hasta que aprendas.

Todos los movimientos que aparecen en el juego son reales: el Half Pipe, el Nose Osbourne, el Japan Air, etc., etc., etc. Muchos de ellos te sonarán de los juegos de *snowboard* que hayas visto, porque ambos deportes cuentan con muchas acrobacias comunes. En cualquier caso, los movimientos posibles en *Tony Hawk's* son muchos más que en ningún *Cool Boarders*, con diferencia.

El botón X sirve para saltar. Cuando lo pulsas, el personaje se agacha para tomar velocidad e impulso; y cuando lo sueltas, realiza un *ollie* (un salto, en el mundillo del *skate*). Si utilizas una rampa para saltar, llegarás mucho más alto. Y si ejecutas varios saltos seguidos a base de rampas, alcanzarás más velocidad. En escenarios como la U o el cráter, tienes que saltar tres o cuatro veces para alcanzar mucha altura, de manera que te dé

TH TE OBLIGA A UTILIZAR LAS POSIBILIDADES DE LOS ESCENARIOS Y EL SISTEMA DE CONTROL.




[1] ¡Cuidadoooo! [2] Si haces mal una acrobacia, los puntos se ponen rojos y se desmoronan. Muy original.

Tony Hawk

1

2



[1] El agua de las fuentes te frenará un poco. [2] A ver si el impulso te dura hasta llegar al final... [3] ¡Manos arriba! [4] Los obstáculos están por todas partes, ten cuidado.

3



4



tiempo en el aire de ejecutar las piruetas más largas y complicadas. Un Japan Air de 180º es bastante fácil de hacer tomando mucha altura, pero impensable al nivel del suelo, por ejemplo.

Gráficamente, *Tony Hawk's Pro Skater* es una preciosidad, aunque tiene un problemilla: Neversoft se ha esforzado tanto en construir niveles muy grandes, que el resultado ha terminado siendo algo «demasiado grande». La consola trabaja mucho para mover los gráficos, y el flujo de cuadros por segundo no es tan suave como debería. Quizás el problema es la demo del juego que probamos hace unos meses, que funcionaba de maravilla porque el escenario era muy pequeño. Ahora, cuando vas muy rápido, los *frames* son suficientes pero apenas tienes sensación de velocidad, con lo que se pierde bastante realismo. Es una verdadera lástima.

La ausencia de personajes controlados por la CPU también nos ha disgustado. Lo de hacer acrobacias está muy bien, pero ¿dónde está la competitividad? Lo divertido de los juegos es «ganar a los malos», y aquí no hay malos... ¿Por qué? Puede que la enormidad de los escenarios haya impedido a Neversoft incluir adversarios por falta de potencia de hardware. 32 bits dan para mucho, pero no hacen milagros... ¿O será por acabar el juego demasiado rápido, sin pulir los errores al máximo? En cualquier caso, con más suavidad en los gráficos y unos cuantos adversarios, *Tony Hawk's* habría obtenido una nota mejor. Quizá dos puntos más.

HACER ACROBACIAS ESTÁ MUY BIEN, PERO ¿Y LA COMPETITIVIDAD? LA GRACIA ESTÁ EN «GANAR A LOS MALOS». Y AQUÍ NO HAY MALOS...

Pero bueno, al menos tiene un modo para dos jugadores mediante pantalla partida que funciona muy bien. Más o menos como el de un jugador, aunque no puedes cambiar de cámara. El mismo nivel de detalle, escenarios igual de grandes y la misma velocidad. Muy divertido.

En definitiva, *Tony Hawk's Pro Skater* es un juego magnífico, divertidísimo y mejor que ninguno de los títulos de *snowboard* que hemos visto hasta ahora en la gris. No obstante, no es tan buen juego como podría haber sido. Lástima. 

Alternativas...

Cool Boarders 3	8/10	PSMag24
Cool Boarders 2	8/10	PSMag14
Streak	6/10	PSMag25

1

2





[1] Sube por las escaleras mecánicas que bajan, como los niños en los centros comerciales... [2] La sombra del personaje sobre el suelo es alucinante. [3] Pero no te distraigas demasiado con la sombra, por si acaso.

Edición Oficial Española PlayStation Magazine 34

VEREDICTO

GRÁFICOS	Muy buenos, pero se hechan en falta más *frames*...	8
ACCIÓN	La otra cosa que se echa en falta: adversarios	9
ADICTIVIDAD	Hasta que no te queden movimientos por descubrir	9

Con gráficos un poquitín más fluidos y uno o dos modos de carreras contra otros patinadores, habría sido perfecto. En cualquier caso, más que recomendable.

8 SOBRE 10









■ DISTRIBUIDOR	Virgin	■ FABRICANTE	Titus/Shiny
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Castellano
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de helic.

1


2


3


[1] Sube y manténte lo más alto que puedas para obtener un montón de puntos. [2] Los escenarios se irán desbloqueando, tranquilo. [3] Espera, muchacho, que aún no es tu turno.

R/C Stun Copter

¿Pilotar helicópteros? Suena divertido. ¿Cómo? ¿Qué son de juguete? ¿Pero a quién se le ha ocurrido semejante idea...?


No te asustes que el juego no es ni muchísimo menos tan «infantil» como cabría pensar en un principio. De hecho, no tiene nada de infantil. Más bien todo lo contrario: ¡necesitarás años para dominarlo!

Se trata de algo así como un «simulador de helicópteros de aeromodelismo», y lo que pilotas son modelos a escala. Pequeños helicópteros, como los de verdad, pero que evidentemente alcanzan menos altura y se mueven con una agilidad tremenda. Como *Ape Escape, R/C Stunt Copter* funciona con los dos sticks analógicos. No obstante, a diferencia del plataformas de Sony, quienes no tengan un mando analógico también podrán jugar —en modo digital es más difícil todavía, pero se puede, vaya—, si bien se perderán lo mejor del juego: su suavidad. Pero vamos por partes. Primero, ¿cómo se controla? Pues con dos controles básicos: posición del helicóptero con respecto al suelo y aceleración. La primera se controla con el stick izquierdo, y sirve para inclinar el aparato hacia un lado u otro, hacia delante y hacia atrás. La segunda, la aceleración, se maneja con el stick derecho. Si mueves el stick hacia arriba, «aceleras»; si lo mueves hacia abajo, «frenas»; y si lo mueves hacia un lado, accionas el rotor de cola para hacer que el helicóptero rote sobre sí mismo en esa dirección. Complicado, ¿no?

Quienes no tengan mando analógico ni Dual Shock, podrán hacer todo esto con la cruceta y los botones principales —más o menos al estilo *Apocalypse*—, pero que quede bien claro que, si el juego es *increíblemente difícil* con mando analógico, sin él es casi imposible. Aparte de los dos sticks para controlar el aparato, se utilizan tres botones más: X para disparar, y los botones R y L para mover la cámara. Aunque durante el juego estarás demasiado ocupado intentando no estrellarte como para entretenerte con semejantes nimiedades... ¿Y en qué consiste el juego? En cada nivel tienes que hacer algo distinto, aunque básicamente todos los objetivos y misiones se reducen a llevar el helicóptero del punto «A» al punto «B» en el menor tiempo posible, destruir todos los objetos «C» en el menor tiempo posible o completar el recorrido «D» en el menor tiempo posible. Después hay niveles en los que se combinan este tipo de objetivos. *R/C Stunt Copter* es, técnicamente, una verdadera virguería. Los helicópteros se mueven con una fluidez impresionante, y el sistema de control, cuando logras dominarlo, ofrece una suavidad increíble. Además, tanto las colisiones como el helicóptero al explotar por un golpe, la inercia, el peso, la gravedad y toda la física en general del juego, son de lo más realista que hemos visto. ¡*Stunt Copter* es una pieza única! Y tan difícil que te costará al menos un cuarto de hora completar cada prueba (no nos preguntes cuáles hay, porque llevamos más de un mes jugando y no hay manera de pasarlas todas). Adictivo, suave, divertido, largo, bonito... Sin embargo, en los tiempos que corren, con títulos en cartelera como *Wip3out, FFVIII, Crash Team Racing* y *F1'99*... ¿quién se decidiría por un «simulador de helicópteros de aeromodelismo»? Sólo los amantes del aeromodelismo, claro. Es un juego para puristas, para amantes del asunto. Los demás se divertirán con él también, pero... ni siquiera es probable que se molesten en probarlo, la verdad.

1 2


[1] Detrás de los carteles aún quedan dianas.
[2] Comete un pequeño error y tu helicóptero se romperá en mil pedazos.

Alternativas...

No hay ningún otro juego de estas características para PSX.



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Bonitos, detallados y en alta resolución	9
■ ACCIÓN	No demasiada. Es un juego para puristas	6
■ ADICTIVIDAD	Si consigues dominarlo, te enganchará	8

Si te gusta el aeromodelismo o eres de esos que no paran de quejarse porque todos los juegos son demasiado fáciles, te gustará *R/C Stunt Copter*



■ DISTRIBUIDOR	Acclaim	■ FABRICANTE	Acclaim
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Castellano
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Terror/aven. 3-D

Un Jugador · Tarjeta de memoria Compatible · D-Shock/Analógico COMPATIBLE

1 

2 

3 

4 

[1] Las secuencias de vídeo —maravillosamente traducidas— son lo mejor del juego. [2] Dispara al candado para abrir la puerta. [3] *Shadow Man* en el mundo real, donde se hace llamar Mike LeRoy. [4] Mike LeRoy en el mundo de los muertos, donde se hace llamar Shadow Man.

Shadow Man

Pasar miedo con una PlayStation es algo cada vez más habitual... Aunque, por desgracia, no es algo cada vez más divertido.

Se ha hablado tanto de *Shadow Man* a lo largo del último año —o más tiempo, si contamos lo que se ha hablado de la versión para N64—, que nadie se esperaba un resultado final como lo que es *Shadow Man* en definitiva. Pero eso no es lo que más llama la atención del asunto, sino lo «extraño» de las diferencias entre las versiones de PC, N64 y PSX. Por lo normal, cuando un juego se programa para los tres soportes a la vez, en PC acaba siendo una maravilla; en PSX un «buen juego» y en Nintendo, si se consigue terminar (algo poco frecuente), un bodrio insoportable. En cambio, en esta ocasión ha sucedido algo muy diferente: el *Shadow Man* para ordenador personal se ha quedado en «un juego de tantos» o un «más de lo mismo» que no ofrecía nada nuevo; en Nintendo se han reducido los polígonos a menos de la mitad, se han simplificado las texturas y se han quitado las secuencias de voz para poder meter todo el juego en un cartucho y, al final, ha quedado algo decente; y en PlayStation ha quedado... Bueno, eso: la versión para PlayStation es *lo que ha quedado,* los restos, los desperdicios. ¿Por qué? Pues, principalmente, porque Acclaim lleva unos tres años trabajando en las versiones de N64 y PC y sólo uno o menos en la *conversión* para PSX. Además, la conversión ha sido muy sencilla: han tomado el juego de PC y lo han grabado en un CD de PSX, ya está.

Si se hubiese trabajado desde el principio en un juego *para PSX, Shadow Man* podría haber estado a la altura de *Tomb Raider, Resident Evil* e incluso *Silent Hill.* En cambio, con una conversión de última hora, lo que ha quedado es un motor 3-D que funciona a cuatro o cinco *frames* por segundo; un personaje ortopédico y un juego bastante «soso». Los puzzles no están del todo mal, pero como los gráficos funcionan tan mal y el personaje es casi incontrolable, te pasas todo el tiempo intentando *saber* qué estás haciendo y hacia dónde vas, de manera que no prestas atención a los detalles. Te pasas de largo las puertas, las cerraduras, los secretos, los ítems... Los enemigos te ven mucho antes que tú a ellos y se mueven mejor; y con tanto mareo y tan pocos cuadros por segundo, nunca sabes a ciencia cierta dónde estás o si ya has estado ahí. Porque los escenarios no están mal, pero todos son iguales desde el principio hasta el final. El área en el que empiezas un nivel no se diferencia casi en nada del área en el que acaba, aunque cada nivel es distinto a los demás. Puedes pasarte diez minutos dando vueltas en el mismo sitio y pensar que has avanzado una barbaridad.

El diseño y la presentación del juego son lo único que vale la pena. Las secuencias de vídeo, generadas con los gráficos del juego como las de *MGS*, han sido dobladas al castellano por dobladores de cine profesionales. Casi parece que estás viendo una película de terror, es fantástico. Y el argumento se basa en la serie de cómics de *Shadow Man,* muy famosa en el Reino Unido. Un diseño atractivo, un argumento cuidadoso y una presentación de cine, desde luego. Pero ya está.

[1] La animación de los personajes es bastante pobre, incluida la del personaje protagonista. [2] Una de las ventajas de ser un muerto viviente es que la lava no puede matarte (sólo el aburrimiento).

Alternativas...

Silent Hill	10/10	PSMag32
Resident Evil 2	8/10	PSMag17

PlayStation Magazine 34

VEREDICTO

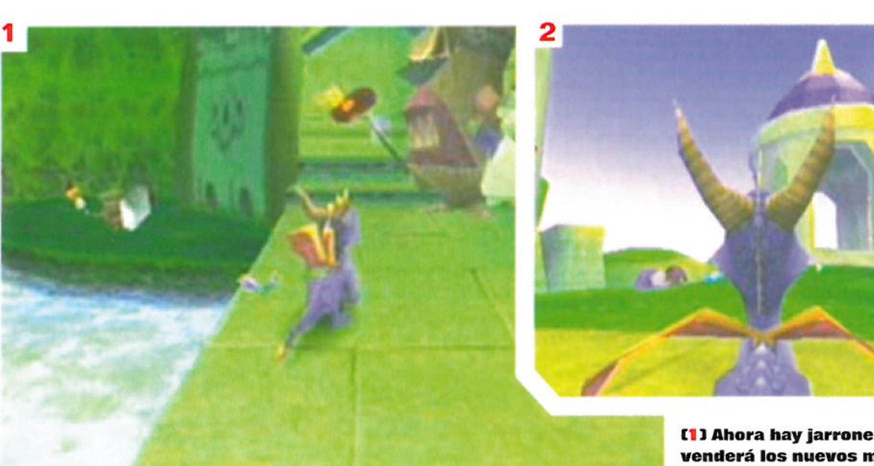
■ GRÁFICOS	Aceptables pero funcionan terriblemente mal	4
■ ACCIÓN	No demasiada y siempre ganan los malos	5
■ ADICTIVIDAD	Sólo por las secuencias de vídeo y el argumento	5

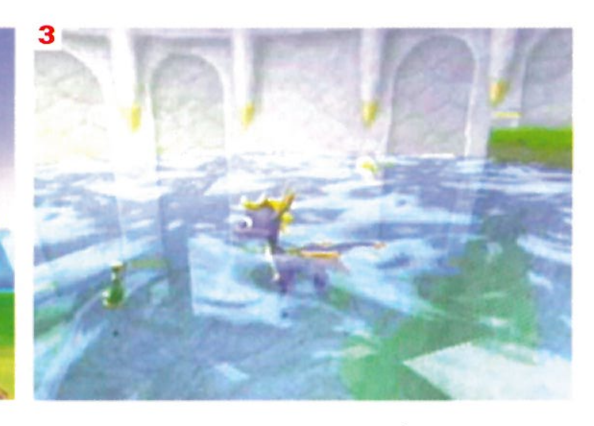
Una verdadera lástima. *Shadow Man* podría haber sido un buen juego, pero... Esta vez el punto es para N64, lo reconocemos con lágrimas en los ojos.



6 SOBRE 10







[1] Ahora hay jarrones de metal que no podrás quemar. Embístelos. [2] Éste el tipo que te venderá los nuevos movimientos del juego.

Spyro 2

Uno de nuestros personajes preferidos vuelve a la carga después de solo un año de ausencia. ¡Ni siquiera le ha dado tiempo a crecer en este tiempo!





[1] Éste eres tú, ¿qué te pareces? Bueno, eso es porque estás de espaldas... [2] Abundan las palancas, los bloques y las llaves, como en *Tomb Raider*.

No nos ha dado tiempo apenas de echarle de menos, pero aun así ha vuelto. Se llama Spyro, y por si todavía hay que no le conozca, es un dragoncito de piel morada y cuernos amarillos. Sus aún jóvenes alas son demasiado pequeñas para levantarle del suelo, pero le permiten planear y surcar los aires... durante unos segundos. Siempre que haya un lugar desde el que tirarse, claro. Un dragoncillo adolescente, lo que siempre quisiste ser, ¿no?

El *Spyro* original era un juego estupendo, aunque por desgracia tenía poco que ver con lo que los usuarios de PSX esperaban. Acostumbrados como estábamos a los plataformas estilo *Crash*, con escenarios longitudinales, habitaciones más o menos pequeñas e ítems muy cerca unos de otros, esto de la «libertad de movimiento» nos sonó un poco a chino. Sin embargo, muchas compañías de desarrollo han optado desde entonces por los juegos *estilo N64*: *Croc* y su aún





D-Shock/Analógico COMPATIBLE

■ DISTRIBUIDOR	Sony	■ FABRICANTE	Sony
■ DISPONIBLE	Noviembre	■ IDIOMA	Castellano
■ PRECIO	N/D	■ GÉNERO	Plataformas/aven. 3-D

1

2
3

4


[1-4] No ha cambiado nada en un año, ¿Cómo lo hará?

caliente continuación, *Gex* y su segunda parte, *Bugs Bunny*... El porqué de esta moda todavía se nos escapa, pero en este mismo número encontrarás un análisis de *Kingsley*, con el que nos hemos hecho una vez más las mismas preguntas.

De una forma u otra, *Spyro* era un gran juego. La libertad de movimiento no servía de mucho porque el orden de las cosas que tenías que hacer siempre era el mismo: recoger todos los ítems y buscar la plataforma más alta para saltar y planear hasta otra área. Sin embargo, el personaje se movía muy bien, los movimientos eran muy variados, los enemigos no podrían haber sido más simpáticos, los escenarios estaban modelados con verdadera dulzura... Lo dicho, un gran juego.

¿Y qué podemos decir de *Spyro 2*? Pues exactamente lo mismo. Insistimos: *exactamente lo mismo*. Y la razón es simple: nos cuesta trabajo diferenciar al primero del segundo. ¡Son idénticos, exactos, como dos gotas de agua! Si alguna vez hemos dicho de un juego que era un «más de lo mismo», olvídalo. *Esto* es un «más de lo mismo». Sí, se han incluido novedades, naturalmente, pero tan nimias e irrelevantes que apenas te darás cuenta.

Merodea por el juego un señor que se dedica a «vender» movimientos. Al principio del juego tu dragoncito cuenta con todas las habilidades que ya tenía en el título original —con la salvedad de que sabe nadar, no se ahoga al caer en el agua—, pero gracias a este señor, podrá hacer cosas que antes no podía. Por la módica cantidad de 100 gemas aprenderás a bucear, y por 300 aprenderás a escalar, y por otras 300...

La otra «novedad», aparte de la inclusión de unos cuantos movimientos, son los subjuegos. Cada nivel cuenta con un subjuego propio, y si lo superas serás recompensado con gemas, ítems especiales, etc. A veces los subjuegos son de carreras y otras veces de habilidad a los mandos, pero que quede clara una cosa: son dificilísimos. Lo necesario para pasar de nivel siempre es bastante fácil, pero los subjuegos —que son «extras», no hace falta completarlos para proseguir— te costarán unas cuantas horas de sueño.

¡Y ya está, se acabaron las novedades! Todo lo demás es idéntico. Nuevos escenarios, pero con el mismo aspecto que los del primer juego; nuevos personajes, pero con el mismo aspecto que los del primer juego; nuevos jefes, pero con el mismo... ¿Nos sigues? Si quieres comprarte un *Spyro*, compra el primero. Te costará mucho menos dinero y te lo pasarás exactamente igual de bien. Eso sí: si ya te has pasado el primero de cabo a rabo y quieres más, *Spyro 2* es lo que estabas esperando, claro. Un juego estupendo, pero no «nuevo».



1

2


[1] No puede volar por sí solo, pero para eso están las corrientes de aire y la imaginación, ¿no? [2] Nos encantan los eructos de tu hada cuando se come las mariposas...

Alternativas...

MediEvil	9/10	PSMag22
Spyro The Dragon	8/10	PSMag24
Kingsley	7/10	PSMag34



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Ligeramente mejores que los del primer *Spyro*	8
■ ACCIÓN	La del juego original pero con subjuegos	7
■ ADICTIVIDAD	Los subjuegos enganchan más que el juego en sí	7

Si Spyro no existiese, *Spyro 2* nos habría encantado. Pero no le vemos sentido a jugar con una especie de remake. Una lástima, porque todo lo demás es genial.









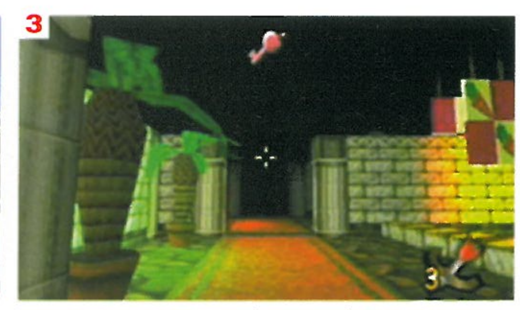




■ DISTRIBUIDOR	Sony	■ FABRICANTE	Psygnosis
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Castellano
■ PRECIO	7.490 pesetas	■ GÉNERO	Plataformas/aven. 3-D







[1] Si dejas de mirar el mando que tienes en las manos, creerás que estás jugando con una N64. [2] El sistema de textos-ruiditos de los diálogos es EXACTO al de *Banjo-Kazooie*. [3] Como cualquier juego de aventuras que se precie, cuentas como un «modo francotirador»...

Kingsley

Si fueras un zorro de dibujos animados que habla, ¿dónde te gustaría vivir? Exactamente, en el Reino de la Fruta. ¡Pues estás de suerte!

Hay muchos plataformas para PlayStation, sí, pero ¿cuántos de ellos son realmente buenos? Sólo cuatro, y tres de ellos empiezan por la palabra «*Crash*»... En realidad, el cuarto sería *Spyro*, pero tampoco está a la altura de nuestro querido animalillo de pelo anaranjado. Cuando un plataformas es realmente bueno, gusta a todo el mundo. *Crash* enamora tanto a los usuarios más jóvenes de PSX como a los más mayores, que juegan durante horas a escondidas y se duermen por la noche jurándose a sí mismos no reconocer jamás que ha estado invirtiendo su tiempo en el menospreciado placer de saltar de polígono en polígono con un animal de dibujos animados...

El resto de plataformas con los que cuenta la gris no son más que eso: juegos de plataformas. Estética de dibujos animados, puzzles lo más sencillos posible, muchos ítems por todas partes y poco más. *Rascal, Croc, Gex*... Están bien, sí, pero carecen de lo que engancha a los adultos a *Crash*: la jugabilidad y la adictividad en estado puro. Son juegos que sólo pueden gustar a los más pequeñuelos de la casa.

Kingsley es gráficamente muy bonito, con un control aceptable, muchísimos diálogos... Pero está inspirado en *Banjo-Kazooie*, uno de los plataformas de N64. Hay muchísimos diálogos, aunque a base de textos en pantalla. Mientras un personaje «habla», aparecen sus palabras en la pantalla y se oye una serie de sonidos y onomatopeyas ininteligibles con la supuesta voz de ese personaje. De este modo, *parece* que los personajes están hablando pero se ahorra todo el espacio del CD que ocuparían los diálogos. Y en *Kingsley* hay tantos diálogos que no habrían entrado en el CD con el juego de otra manera, desde luego. El malo de la historia en esta ocasión se llama «Natilla Podrida». Tú, Kingsley, eres el aspirante a Caballero Verdadero que debe salvar al maravilloso Reino de la Fruta del malvado Natilla. Para ello, primero tendrás que superar un nivel de entrenamiento en el que aprenderás los movimientos del personaje y la utilización de las armas (espada y escudo). Después de eso, deberás devolver las armas con las que has entrenado a tu profesor —un tal «Arruga Vieja»— y buscarte la vida. Menos mal que te encontrarás por ahí con Salado Jim, que sabe cómo puedes conseguir tus propias armas... Bueno, ¿te haces una idea de cómo sigue la historia?

La buena noticia es que *Kingsley* no se basa simplemente en esquivar malos y saltar, sino también en hablar con todos los personajes para que te den pistas, buscar llaves para abrir puertas, etc. Es casi un «*Tomb Raider* de dibujos animados», vaya. Extraña combinación. Divertido, relativamente largo, con todos los textos traducidos al castellano, escenarios muy variados y coloridos... No está mal. Pero tampoco es brillante, no te hagas ilusiones. La cámara, para evitar fallos, apenas se mueve; la niebla abunda, el control da problemas en algunas ocasiones; entre los diferentes tramos de un mismo nivel hay tiempos de carga innecesarios... ¡Es tan de Nintendo! En esto de los «plataformas-aventuras» seguimos prefiriendo a *Spyro* y *MediEvil*.





[1] Éste eres tú, ¿qué te pareces? Bueno, eso es porque estás de espaldas... [2] Abundan las palancas, los bloques y las llaves, como en *Tomb Raider*.

Alternativas...

Spyro 2	7/10	PSMag34
MediEvil	9/10	PSMag22
Spyro The Dragon	8/10	PSMag24



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	De N64, con niebla y algunos fallos	7
■ ACCIÓN	No precisamente, pero no está mal	7
■ ADICTIVIDAD	Sólo enganchará a los más chiquitines	6

Si eres uno de esos usuarios de PlayStation que comparte consola con su hijo o su hermano pequeño, *Kingsley* sería un buen regalo para él.



PARA HACER TU PEDIDO LLAMA AL
902 42 41 40

M@X CENTER

PORTES PENINSULA 700 pts.
PORTES BALEARES 1000pts.

26950 — PLAYSTATION+ DUAL SOCK+ PISTOLA G-CON 45+ TIME CRISIS

23500 — PLAYSTATION+ DUAL SOCK+ POWER WING DUAL+ MEMORY CARD 1MB

25995 — PLAYSTATION+ DUAL SOCK+ PAD TRASPARENTE+ MEMORY CARD 1MB+ FINAL FANTASY VII

19900 — PLAYSTATION+ DUAL SOCK

PLATINIUM

PAD SUPRA X-WING — AMARILLO, VERDE — 990
DUAL SOCK SONY — 4500
MANDO TRASPARENTE — NARANJA, VERDE, AZUL, ROJO — 990
PISTOLA INNOVATION — 8500
CARCASA PSX TRANSPARENTE — VERDE, AZUL, ROJA, GRIS — 3900
N-PAL — 3900
MEMORY CARD COMPATIBLE 8Mb — NARANJA, AZUL, ROJO — 3800
ACTION REPLAY — 3995
POWER WING TRANSPARENTE — CELESTE, NEGRO, VERDE, AZUL, ROJO — 3500
PISTOLA PANTHER — 4200
DUAL UPXUP — FLUORESCENTE, TRANSPARENTE, AMARILLA, NARANJA, AZUL — 3500
MULTI TAP — 3995
MEMORY 1Mb SONY — ESMERALDA, NARANJA, AZUL, ROJA — 2100
TWIN JOY PAD 74 Cm — 7995

Alicante:
- Elche: Avda Vicente Blasco Ibañez, 17

Madrid:
- Travesia de Ronda, 2 Local 1

Malaga:
- C/ Pedro de Paz, 31
- Pol. Ind. San Luis C/Atenas, 17

UNETE A LA CADENA M@X CENTER
GRUPO PROMAX
902 304 403

VALE DESCUENTO
15% Descuento en productos UPXUS ®
ALQUILER
2x1+ regalo sorpresa
VALIDO SOLO EN TIENDA
Promocion valida hasta 1-11-1999

Toda la HISTORIA *PSMag* a tu alcance...

19



CD 19: *Three Lions, Timeshock, Cardinal Syn, Forsaken, Dead Ball Zone, Kula World, Kick Off World (demos jugables)*

20



CD 20: *Gran Turismo, Dead Or Alive, Bomberman World, WCW Nitro, Deathtrap Dungeon, Klonoa, Colin McRae Rally, WarGames (demos jugables)*

21



CD 21: *Tommi Mäkinen Rally, Blast Radius, Circuit Breakers, Treasures Of The Deep, Total Drivin', Theme Hospital, Ghost In The Shell (demos jugables)*

22



CD 22: *Demo jugable de Tekken 3*

23



CD 23: *Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius (demos jugables)*

24



CD 24: *Tomb Raider 3, Spyro The Dragon, Colony Wars · Vengeance, Bust A Groove, Victory Boxing 2, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Future Cop: LAPD, Mah-Jongg (demos jugables)*

25



CD 25: *TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2, Blitter Boy (demos jugables)*

26



CD 26: *Michael Owen's World League Soccer '99, Rival Schools, Monkey Hero, Rollcage, Akuji The Heartless, Wild 9, Actua Pool, Total Soccer (demos jugables)*

27



CD 27: *Metal Gear Solid, Devil Dice, Cool Boarders 3, C3 Racing, V-2000, S.C.A.R.S. y 14 juegos completos Yaroze (demos jugables)*

28



CD 28: *Soul Reaver, Rollcage, Bichos, Viva Football, Warzone 2100, All Star Tennis '99, Music Bonus Data (demos jugables)*

29



CD 29: *Driver, Bloodlines, Retro Force, Rugrats, Tank Racer, Adventure Game, Rollcage(demos jugables)*

30



CD 30: *Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box (demos jugables)*

31



CD 31: *Populous: El Principio, KKND: Krossfire, Puma Street Soccer, The Granstream Saga, Live Wire, YVJ, Video Poker (demos jugables)*

32



CD 32: *Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver (demos jugables)*

33



CD 33: *Anna Kournikova Smash Court Tennis, Omega Boost, Croc 2, Opera Of Destruction, Command & Conquer: Red Alert, Total Drivin' (demos jugables)*

=3=

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno

(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20, 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐
24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

WIRELESS CONTROLLERS

¿Mandos sin cable? ¿Pero hay alguno que funcione? Pues parece que sí.

Producto: Wireless Controllers

Fabricante: Mad Catz

Distribuidor: Proein

Precio aprox.: 7.990 pesetas

Los Wireless Controllers de Mad Catz no son los primeros mandos inalámbricos que vemos, pero desde luego sí que son los primeros que funcionan como es debido (es decir: bien). La mayoría de los mandos inalámbricos para PlayStation que habíamos probado hasta la fecha funcionaban *en casi todos los casos*, pero no en todos. O dicho de otro modo: de cada diez «órdenes» que dabas a la consola con los botones, sólo eran recibidas ocho o nueve. Eso no sirve para nada. Imagínate que estás en una base militar rusa, un malo te está apuntando a la cabeza, tú decides darle un buen puñetazo justo en el momento oportuno y... ¡te falla el mando! Estás muerto. Si no puedes confiar en tu pad, ¿en quién vas a hacerlo? ¿En tu familia, en tus amigos, en tu perro? Nada, nada: donde esté un buen mando, que se quite todo.

Pero atención, que los Wireless Controllers no sólo son pads inalámbricos para PlayStation que funcionan bien, sino algo más. Sigue leyendo, ya verás.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

La caja contiene dos mandos (no se venden por separado) inalámbricos y un «enchufe doble» para la consola. Este «enchufe» consta de dos partes: un enchufe con receptor de infrarrojos y otro normal, como el de cualquier otro mando. El que tiene el receptor de infrarrojos se enchufa en el puerto 1 de la consola y el otro en el 2. Después, para que los mandos funcionen, necesitas pilas: dos pilas de 1'5 voltios para cada mando.

Ambos pads son iguales, basados en el pad digital de Sony. No, nada de Dual Shock, es una lástima, pero ten en cuenta que la vibración sólo habría servido para gastar las pilas en dos días y para aumentar el precio de los mandos.

Además de las funciones normales del mando digital de Sony (X, Cuadrado, etc.), los Wireless cuentan con una función de Turbo, una de Reset y un botón selector muy especial...

SELECTOR TV/VIDEO

Te lo creas o no, los Wireless Controllers no sólo funcionan como mandos de PSX, sino también como mandos de televisión. ¡Sí, sí, mandos a distancia! Es una pasada.

Con el selector TV/Video de un mando puedes elegir qué quieres hacer funcionar, si la consola o la tele. Si lo tienes en «Video», lo que funcionará será la Playtation —*videoconsole*—, y si lo pones en TV, el pad pasará a ser un mando distancia con el que cambiar de canal, subir o bajar el volumen, etc.

Para ello, primero deberás configurar los mandos. Funcionan como los mandos denominados «universales» (esos que se compran cuando se ha estropeado el mando de la tele en casa), y dependiendo de la marca del aparato tendrás que introducir un código u otro. En las instrucciones de los Wireless Controllers encontrarás una hoja con todos los códigos posibles ordenados por marcas. Si la marca de tu TV no está en la lista, tendrás que probar todos los códigos, pero funcionará igualmente.

PERO ESO DE LAS PILAS...

Es posible que estés pensando precisamente eso, que las pilas se gastan enseguida y que donde esté un mando con cable que se quite todo, ¿no? Sin embargo, debes saber que en este caso las pilas duran un montón de tiempo, como suelen durar en el caso de los mandos para TV. A diferencia de otros pads inalámbricos, éste se apaga solo si no pulsas ningún botón en 45 segundos. De esta forma, si te distraes y dejas la consola encendida sin darte cuenta, los mandos se apagarán sólo para no consumir energía innecesariamente. Y si los estás usando como mando a distancia, igualmente se apagarán solos después de 45 segundos. Después, basta con tocar cualquiera de los botones para que vuelvan a encenderse. La idea es estupenda, ¿no?

¿Y SON CÓMODOS?

Mucho, sí. Muy ligeros —aun con las pilas puestas pesan muy poco— e incluso más cómodos que los pads normales de Sony. Su ergonomía los hace ideales para jugar durante horas y horas, si bien la cruceta digital y los botones superiores no son tan suaves al tacto como los de los pads normales. Vaya, que son geniales para cualquier juego que no sea de lucha, ¿entendido? Pero ¡se acabaron los tropezones de tu abuela con los cables, los nudos que tardabas meses en deshacer y todo lo demás! Recuerda que el pad es el mejor amigo del hombre. Y si puedes llevarlo sin correa, mucho mejor.



OPINA

Son perfectos, por fin. Como ves, no todo lo que hace Mad Catz funciona tan mal como sus volantes. Por desgracia, la cruceta y los botones no llegan al insuperable nivel de comodidad de los pads de Sony. Además, se echan en falta los sticks analógicos para juegos de carreras y plataformas. Lástima. Por lo demás, son perfectos.

8 SOBRE 10

Edición Oficial Española

PlayStation™

TODO BUEN JUEGO ESCONDE UN PORTAL HACIA LA DIMENSIÓN DESCONOCIDA. AQUÍ TIENES LAS LLAVES PARA COLARTE EN ELLA...





Quítale la correa al tigre en *T'ai Fu*.

T'AI FU

Para que los códigos de trucos funcionen primero tienes que pulsar las siguientes teclas en la pantalla del mapa:
R2, X, R2, X, Círculo, Abajo, Cuadrado.

JEFES DE NIVEL: Sitúate en la pantalla del mapa y pulsa **R2, Triángulo, R2, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Abajo, Triángulo, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba, L1** y podrás acceder a la lista completa de niveles y jefes de nivel.

SELECCIÓN DE ESCENAS: De nuevo en la pantalla del mapa pulsa **R2, Triángulo, R2, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Abajo, Triángulo, Arriba, Izquierda, Derecha, Abajo, Arriba, L2**. Activarás una pantalla nueva que te permite seleccionar tus escenas del juego preferidas.

PARA ACTIVAR LOS TÍTULOS DE CRÉDITO: **Pulsa R2, Triángulo, R2, Triángulo, Abajo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, R1**. Esta combinación te permite acceder a una pantalla final llena de imágenes renderizadas de los escenarios y bocetos de los personajes.

Para los trucos que siguen, deberás introducir el siguiente código al inicio de cada nivel que desees jugar. **R2, Triángulo, R2, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado**. La frase 'Cheats enabled' (trucos activados) aparecerá en pantalla.

TODOS LOS ESTILOS DE LUCHA: **R2, Triángulo, R2, Izquierda, Derecha, Triángulo**. Aparecerá la frase "All Styles" en la parte superior de la pantalla. A partir de ahora podrás luchar como un hombre. O incluso como un tigre.

ACTIVAR "FULL CHI": Pulsa **R2, Triángulo, R2, Izquierda, Derecha, Cuadrado**. En cuanto las palabras "Full chi" aparezcan en pantalla, tu personaje estará en plena forma y luchará muy espiritualmente.

SALUD PLENA: Pulsa **R2, Triángulo, R2, Izquierda, Derecha, Círculo**, y la pantalla te indicará que disfrutas de una salud de hierro.

INVISIBILIDAD TEMPORAL: Con la secuencia **R2, Triángulo, R2, Izquierda, Derecha, R1** serás invisible durante unos treinta segundos.

INVENCIBILIDAD TEMPORAL: Con la secuencia **R2, Triángulo, R2, Izquierda, Derecha, R2** serás duro como un bloque de granito durante 30 segundos. Tiempo suficiente para derrotar a los jefes de nivel.

VIDAS ILIMITADAS: Pulsa **R2, Triángulo, R2, Izquierda, Derecha, Arriba**. En cuanto lo actives, verás aparecer nueva vidas extra en pantalla. También puedes recoger nueve adicionales para el resto del nivel, pero tendrás que volver a introducir el código al empezar el siguiente.

MÁS SANGRE EN LA PANTALLA: Introduce **R2, Triángulo, R2, Derecha, Izquierda, Derecha** y aparecerá sangre por todas partes. Además, serás invencible durante 30 segundos, con lo que podrás provocar una auténtica carnicería.

DOBLAR EL TAMAÑO DE TUS ENEMIGOS: Pulsa **R2, Triángulo, R2, Izquierda, Derecha, Arriba**. Durante 30 segundos la pantalla se llenará de enemigos gigantes. Menos mal que no es mucho tiempo.

REDUCIR EL TAMAÑO DE TUS ENEMIGOS: Utiliza la combinación **R2, Triángulo, R2, Izquierda, Derecha, Abajo**. Durante treinta segundo tus enemigos medirán la mitad. Aprovecha para masacrar enanos.

F1'97

Para acceder a las pistas estilo arcade, rebautiza al conductor con el nombre TOO EASY en el modo Grand Prix. Accederás a las pistas extra del modo contrarreloj. Si en Grand Prix introduces BILLY BONUS como nombre del conductor, podrás acceder a tres pistas nuevas y un circuito secreto.
En el juego abundan los códigos que sirven para activar opciones especiales o darte alguna pequeña ventaja. Prueba con estos:
VIRTUALLY VIRTUAL- Gráficos tipo realidad virtual.
SWAP SHOOP- Música de fondo y nuevos efectos de sonido.
LITTLE WHEELZ- Te da un coche con neumáticos más inflados de lo normal.

PI MAN- Modo *Wipeout.*
ZOOM LENSE- Permite ver la carrera desde el helicóptero de seguimiento.
BOX CHATTER- Activa comentarios de locutores.
CATS DOG- Llueven ranas en lugar de agua.
OEN ALESI- Avanza hasta la ronda 16 en el modo Championship.

TRAP RUNNER

PARA CAMBIAR LA MÚSICA
Pulsa **Círculo**, **R2**, **R1**, **Triángulo**, **X**, **Cuadrado**, **Derecha**, **L2**, **L1**, **Arriba**, **Abajo**, **Izquierda** y tendrás una música de fondo nueva. Si funciona, oirás un rugido y en cuanto vuelvas al juego nuevas melodías sonarán en tu equipo.

PERSONAJES EXTRAS
Pulsa **L2**, **L1**, **Arriba**, **Izquierda**, **Abajo**, **Derecha**, **Cuadrado**, **X**, **Círculo**, **Triángulo**, **R1**, **R2**. Y podrás jugar con tres personajes nuevos: Elg, Dyn y Rem. Si funciona, oirás una explosión. Selecciona los personajes extra pulsando **Izquierda** sobre el personaje Van Raily o **Derecha** sobre Tenrou Ugetsu. Ten en cuenta que esta opción sólo es válida en el modo de juego vs Computer.

VESTUARIO NUEVO
Viste de nuevo a tus personajes tecleando **R2**, **R1**, **Triángulo**, **Círculo**, **X**, **Cuadrado**, **Derecha**, **Abajo**, **Izquierda**, **Arriba**, **L1**, **L2**. Si lo has hecho bien oirás una especie de chirrido electrónico. Para hacer que funcione pulsa **Select** después de **X**. El personaje que estás seleccionando pasará de ir vestido de azul a lucir un modelito rojo. Sólo válido en el modo vs Computer.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

Métete en la piel de los siguientes personajes ocultos:

George- teclea **S,M,1,4,N**.
Lizzie- teclea **S,4,V,R,S**.
Ralph- teclea **L,V,P,V,S**.
Green Myukus- teclea **N,O,T,3,Y**.
Purple Myukus- teclea **B,1,G,4,L**.
Noobus- teclea **S,R,Y,3,D**.

MEDIEVIL

Para tenerlo todo, incluidas armas extra e invencibilidad, tómate un respiro, utiliza la pausa, mantén apretado L1 y teclea:
T,O,T,O,O,L,O,U,D,R,O,L,L,T,R,O,L,L,T,O,D,O,O,R.
Si no eres tan ambicioso y te conformas con trucos más sencillos, pulsa:
D,U,S,T,T,O,D,U,S,T.

COOL BOARDERS

TODAS LAS PISTAS
Selecciona el modo Tournament y entra **W,O,N,I,T,A,L,L**. Una voz te llamará tramposo, pero tú a lo tuyo.

TODOS LOS CORREDORES
Vuelve a seleccionar Tournament e introduce **O,P,E,N,E,M**. Si funciona, volverás a oír la voz de la conciencia.

CAMBIO DE CABEZAS
Para aumentar o reducir el tamaño de las cabezas, introduce **B,I,G,H,E,A,D,S**. **R2** aumenta y **L2** reduce.

COORDENADAS
Introduce **S,H,O,W,P,O,S** como tu nombre. La posición de tu personaje aparecerá indicada en el mapa de la esquina inferior izquierda.

INFORMACIÓN ADICIONAL
Pulsa **L1**, **L2**, **R1**, **R2** en el menú con las opciones de partida (jugador o multijugador) y aparecerá información sobre el desarrollo del juego en la esquina inferior derecha.

CONTROL DE LAS REPETICIONES
Durante la repetición de una escena mantén pulsado **Izquierda** para acelerar o ralentizar la imagen. Apretando **Abajo** haces una pausa.

ELIMINAR LA NIEVE
Empieza a correr y después sal. Aprieta varias veces **X** y vuelve a la carrera. La nieve que tanto dificultaba tu visibilidad habrá dejado de caer.

INVASION

Los siguientes códigos deben introducirse en la pantalla de Password. En cuanto la contraseña haya sido introducida y aceptada, el nivel se carga de forma automática.

Para la batalla 2 (COMMUNICATION), introduce **328 134**.
Para la batalla 3 (SECRET BASE), introduce **387 568**.
Para la batalla 4 (COMMANDO), introduce **424 539**.
Para la batalla 5 (LABORATORY), introduce **576 708**.
Para la batalla 6 (RESOURCES), introduce **702 505**.
Para la batalla 7 (JUNGLE), introduce **924 508**.
Para la batalla 8 (BLIZZARD OF FIRE), introduce **846 819**.
Para la batalla 9 (THE FIRST VICTORY), introduce **580 334**.
Para la batalla 10 (BLOCKADE), introduce **602 154**.
Para la batalla 11 (NEAR MYGRA), introduce **795 568**.
Para la batalla 12 (GUARDIAN), introduce **525 080**.



TEST DRIVE 5

TODOS LOS COCHES
Ve al menú principal y selecciona Full Race, luego elige Cup Race o Time Trials. Cuando llegues a la pantalla de introducción del nombre, teclea la siguiente combinación: **R,O,N,E**. Todos los vehículos estarán a tu disposición.

ACCESO AL MODO DE JUEGOS EXTRA
En el menú principal, selecciona Full Race. Luego elige Time Trials o Cup Race. Al llegar a la pantalla de introducción del nombre, teclea **V,R,S,I,X**. Si vuelves ahora a la pantalla de selección de tipo de carrera, habrá aparecido una opción de juego nueva llamada **Cop Race**.

ACCESO A TODAS LAS PISTAS
Después de Full Race, elige Time Trials. Luego teclea **M,T,H,R,E,E**. Si después te diriges a la pantalla de selección de pistas en los modos Time Trials o Single Race podrás acceder a todos los circuitos disponibles.



Juégate la piel a velocidades de vértigo, cuesta abajo y con una visibilidad nula. Espeluznante.

Cartas

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es



En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.

¿QUÉ ES PROJECT X?

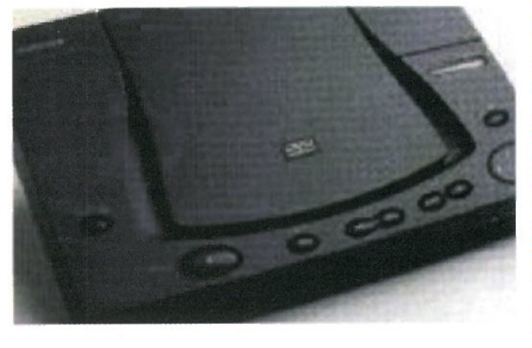
Hola, amigos. Puesto que no me contestáis por carta, os escribo este *emilio*. Necesito saber si podré disfrutar de estos juegos: *Parasite Eve*, *Racing Lagoon* y *The Secret of Mana*. ¿Cuándo?

Otra duda que tenemos tras ver la sede Web de la E3: ¿qué es Project X? Contestadme, por favor. Gracias anticipadas.

Aitor García
Gandia (Valencia)

Dos preguntas fantásticas. Es poco probable que ninguno de los tres juegos que mencionas aparezca en nuestro país. Si fuesen a publicarse, lo habrían hecho hace mucho —salieron a la venta en Japón hace siglos—, pero si nos enteramos de algo nuevo, te lo haremos saber. En cuanto a Project X, sí, sabemos lo que es. Es esa cosita que ves junto a estas letras, con aspecto mitad PlayStation y mitad Saturn. Se trata de una consola de tercera generación, más o menos. Hasta ahora no habíamos hablado de ella porque no se sabe cuándo aparecerá ni cuándo estará terminada (lo que ves en esta foto es un prototipo, pero no todavía no hay un modelo definitivo). Project X será el debut en los videojuegos de VM Labs, una de las compañías de hardware y software más importantes del mundo, como Silicon Graphics. Están especializados en reproductores de DVD y, sobre todo, en chips de satélites espaciales. ¡Tecnología punta!

Poco es lo que VM Labs ha revelado acerca de su «consola», pero sabemos algunas cosas. Las suficientes para entrecomillar la palabra «consola», porque la verdad es que no tiene nada que ver con las *consolas* convencionales. De hecho, VM Labs la describe como un «soporte multimedia» (casi nada). Atención:



1. Carece de lector. Esto significa que no se le podrán insertar CD, ni DVD, ni cartuchos, ni nada de nada. Es simplemente un chip con una placa madre y una carcasa, y se conecta a lectores de DVD externos. O lo que es lo mismo: se conecta a un equipo de música, al DVD de un ordenador, a una tele de última generación con DVD incorporado, a un *walkman* DVD, etc. Gracias a esto, la máquina se ahorra el lector, el motor y montón de cosas, que son las más caras de las consolas convencionales. Por eso, cuando Project X salga al mercado —si sale— será minúsculo, costará poco dinero y se podrá conectar a cualquier cosa (suponiendo que el DVD triunfe como soporte estándar). En el peor de los casos, habría que comprar un *walkman* DVD y una Project X, con lo que nos gastaríamos lo mismo que en una PSX2 o una Dolphin.

Además: teniendo en cuenta que tanto PSX2 como Dolphin funcionarán con DVD, Project X podría ser una «consola complementaria»: ¡podríamos conectar la Project X a la PSX2 y tener dos consolas de última generación por el precio de una y media!

2. Velocidad. Dicen los chicos de VM Labs que su cacharro funcionará a una velocidad ¡entre 500 MHz y 1 GHz! Eso la convertiría en la consola más rápida del mercado, por encima de Dolphin y de PSX2.

3. Sus juegos no funcionarán mediante polígonos, sino mediante vóxels, y su procesador está específicamente diseñado para ello. Los vóxels son píxels volumétricos. O lo que es lo mismo: «puntos con volumen». El resultado de los gráficos mediante vóxels es mucho más real que mediante polígonos, aunque la velocidad de procesador que se consume es mayor. No obstante, si el procesador está específicamente diseñado para los vóxels y cuenta con más de 500 MHz de velocidad, el resultado sería mucho más real que el de cualquier juego de PSX y los juegos se harían en menos de la mitad de tiempo.

Hasta ahora sólo ha aparecido un juego que funciona mediante vóxels: *Outcast*, para PC (dentro de algunos meses también para Dreamcast), que funciona que da pena con los ordenadores más potentes precisamente porque los procesadores de PC no están diseñados para esta tecnología. Sin embargo, y aun funcionando despacio, las texturas en *Outcast* parecen reales, no se notan polígonos porque en realidad no los hay, los efectos de luz resultan casi «reales», etc.

4. El procesador central de Project X cuenta con una tecnología similar a la que VM Labs utiliza para los satélites de comunicaciones, por lo que será capaz de comprimir y descomprimir software a una velocidad inimaginable. Esta cualidad hará de Project X una consola ideal para jugar en red, vía Internet, etc.

5. Por último, otro de los pocos datos que VM Labs ha confirmado es que Project X será capaz de ejecutar películas en formato MPEG. Esto es algo que no ha sorprendido a nadie, ya que MPEG es un formato de vídeo digital comprimido: si el procesador está especialmente cualificado para la compresión y descompresión de datos, era evidente que también sería compatible con películas en MPEG.

Todo esto suena realmente bien, ¿verdad? Sin embargo, hay unas cuantas cosas de Project X que no suenan tan bien:

1. Carece de chip 3-D, por lo que *sólo* será capaz de ejecutar juegos basados en vóxels. Eso significaría que *nunca* habría conversiones de juegos de PC, Dreamcast, PSX2 o Dolphin para Project X (aunque sí podría haber juegos de Project X versionados

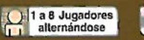
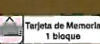
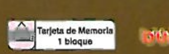
APUNTA.
POINT BLANK 2.

namco

TBWA

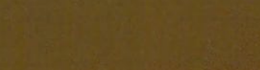
POINT BLANK 2 ™

Más niveles de locura, más pruebas disparatadas, más adictivos modos de juego, más blancos, más personajes, más jugadores, más nervios, más diversión.
Point Blank 2. A qué esperas más.



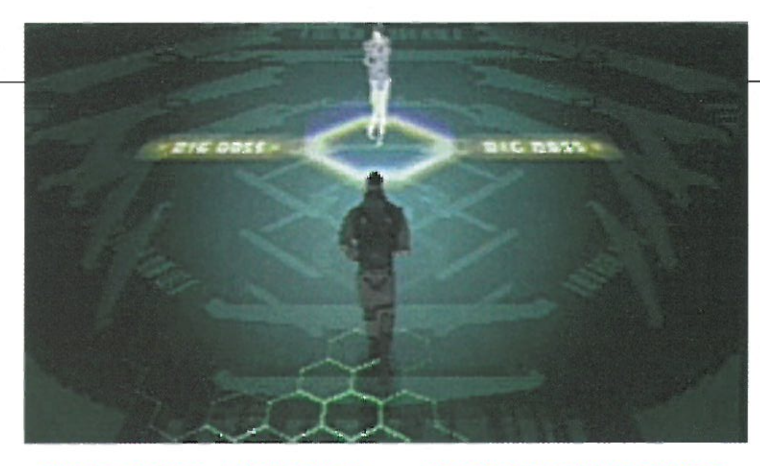

Asistencia Técnica: 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888. Tarifa Punta para Powerline 57 84 ptas/min. + IVA. Solo para mayores de 18 años.





Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com





para el resto de soportes). Nunca veríamos una versión Project X de *Tekken*, *GT*, etc. Podría programarse cualquiera de ellos desde cero, y quedaría fantástico, pero supondría demasiado trabajo.
2. En la actualidad todas las compañías de software del mundo están acostumbradas a trabajar con polígonos, y aunque los vóxels ofrecieran grandes resultados, serían muy pocos los equipos de programación preparados para utilizarlos. Crear juegos para Project X supondría mucho más trabajo que hacerlo para cualquier otra consola, y si hay algo que molesta a los programadores es invertir más tiempo del necesario. Constantemente se buscan motores 3-D y programas más rápidos para crear juegos en pocos meses. Los más de tres años que Nintendo se ha tirado para dar por terminado *Zelda* son justo lo que todas las compañías quieren evitar, y podrán evitarlo gracias a procesadores tan versátiles y potentes como el Emotion de PSX2, el de Dolphin y los 3Dfx de las tarjetas aceleradoras para PC. ¡El tiempo es oro!
3. 500 MHz o 1 GHz parece mucha velocidad. De hecho, es más velocidad de la que tendrán las próximas consolas de Sony y Nintendo, pero atención: ésa es la velocidad del procesador central. 33 MHz son los que tiene la PlayStation actual, pero se multiplican muchas veces al pasar todos los datos al chip 3-D, para crear los polígonos. Los 300 MHz de PSX2, pasados por el chip 3-D, se convertirán en 20 millones de polígonos por segundo; y los 400 MHz del procesador de Dolphin serán también 20 o 30 millones de polígonos (dependerá de su chip 3-D). Sin embargo, si Project X no tiene chip 3-D, sus 500-1000 MHz serán sólo eso, 500-1000 MHz, sin «multiplicar», y moviendo vóxels, mucho más complejos que los polígonos. Esto no suena nada bien...
4. La consola sin lector. ¿Y si para cuando salga no tenemos todavía un lector de DVD? ¿Para qué queremos una consola que nos obliga a comprar un DVD? Será genial para quienes ya posean uno de estos lectores en el equipo de música o el ordenador, pero los demás preferiremos gastarnos ese dinero en una consola «entera», ¿cierto?
5. VM Labs no ha hablado de RAM. Poco importará la velocidad del procesador si hay poca memoria, y la memoria es cara. Para que Project X exhibiese gráficos mediante vóxels de la calidad de los de PSX2 mediante polígonos, necesitaría unas cuatro veces más memoria RAM. PSX2 tendrá 32 MB, así que Project X necesitaría... ¡128 MB! ¡Pero si la RAM cuesta una barbaridad! Todo lo que se ahorraría VM Labs en el lector de DVD se lo gastaría en memoria, y al final tendríamos una consola peor que PSX2 por el mismo precio que PSX2 pero sin el lector de PSX2. Mala cosa...
En fin, todavía no hay mucho confirmado. VM Labs está testando su procesador todavía, y hasta que no estén completamente seguros de las posibilidades de Project X no empezarán a hablar de fechas. Tendremos que ser pacientes. Por ahora, será mejor agarrarse a lo tangible: Dreamcast, una máquina fabulosa a la vuelta de la esquina; y la pareja de oro, PSX2 y Dolphin, mucho más fabulosas pero algo más lejanas en el tiempo. ¿Serás capaz de esperar?

¡HACE LA PELOTA!

Hola. Me llamo Nacho y, ante todo, quería haceros unas cuantas preguntas, oh dioses que poseéis el poder de responderme. Dicho esto, hay van:
1. Dado que soy un aficionado a *PC Futbol* (PC): ¿me gustaría *Football Manager*?
2. ¿Qué parece tener mejor pinta: la próxima versión de *ISS*, *FIFA 2000* ó *Esto es Fútbol*?
3. Quiero hacer un comentario sobre *Syphon Filter*: ¡ES COJONUDÍSIM...!
4. En *Syphon Filter* me he quedado atascado en el último nivel (el 12). No encuentro el ascensor del que habláis en la guía de *PSMag33*.
Muchas gracias, si podéis publicar mi carta, y saludos a toda la redacción de *PSMag* y a Empart Revert, que no me pierdo ninguno de sus editoriales. Me permito saludar a mi primo Jorge y a mi amigo Luis. Hasta luego.
Nacho (Internet)

1. Sí, pero no encontrarías nada realmente nuevo. Pruébalo antes de comprarlo.
2. *Esto es Fútbol* es muy bueno, pero es pronto para sacar conclusiones. Espera a que analicemos los tres.
3. Estamos contigo, tronco. ¡Es la lech...!
4. Está justo en la pared de enfrente de donde empiezas el nivel. De hecho, en ese nivel todo está en frente de donde estás siempre: el ascensor al principio; el hueco para salvarte del fuego después; el ascensor de nuevo; el interruptor después y la ventanilla desde donde matar a Rhoemer al final.
¡Pero cómo se te ocurre saludar a Empar! ¡Estás loco, tío, que esa es nuestra directora...! Bueno, en realidad, lo era, porque ya no está entre nosotros... Ha pasado a mejor vida: se ha ido a la competencia. ¡Que no, que no, que es broma! Sí es verdad que no está, no nos aguantaba y se ha ido a otra revista, pero no tiene nada que ver con PlayStation. Al final, los juegos han podido con ella. ¡Y la que nos ha tocado ahora es mucho peor! ¿Todo el mundo recuerda todo lo que hemos dicho siempre de Empar? Pues multiplicadlo por mil y tendréis a nuestra nueva sargento...

PLAYSTATION 2

Hola, somos Victor y Sergi, de Sant Andreu de Llavaneras (Barcelona), y tenemos algunas dudas sobre el nuevo proyecto de Sony, la PlayStation2:
1. Imaginamos que los controladores de PlayStation no servirán para la nueva PlayStation, ya que se supone que las dos consolas tendrán diferentes ranuras para introducir cualquier tipo de periférico, y nos preguntamos si habrá algún adaptador para solucionar estos problemas. Si no, ¿qué pasará? ¿Todos los periféricos se tendrán que tirar a la basura?
2. Si los juegos de PSX también serán compatibles con la nueva consola, ¿cómo lo haremos para pasar la información de la Memory Card de PSX a la PlayStation 2?
3. ¿La nueva consola tendrá conexión para jugar vía Internet?
4. Ya que más de un millón de personas poseen una PSX aquí en España, y en el mundo muchísimas más, ¿qué harán todos con su antigua consola si se compran la PlayStation2? ¿Se la quedarán de recuerdo como mucha gente ha hecho con la N64? ¿Se tirarán las PlayStation?
En fin, sólo nos gustaría que leyeseis esta carta, gracias.
Victor y Sergi
Sant Andreu de Llavaneres (Barcelona)

1. Imagináis mal, como nosotros. Jamás se nos hubiese ocurrido algo así, pero... ¡La PSX2 funcionará con los mandos y periféricos de la PSX actual! De hecho, el mando que saldrá de serie será el denominado «Dual Shock 2». Es como un Dual Shock normal, pero con todos los controles analógicos menos los botones Select y Start, y de color negro. De todos modos, podrás usar tus mandos actuales, digitales, analógicos, Dual Shock, NegCons, volantes... La consola tiene dos puertos para mandos, como la actual consola, y otros dos puertos USB, en los que podrás enchufar periféricos de Pentium II.
2. También podrás utilizar tus Memory Card actuales en la PlayStation 2. Las tarjetas de memoria de la nueva PSX2 tendrán una capacidad de 8 MB, un sistema de encriptación para navegación segura en Internet y una velocidad de proceso 250 veces superior a las actuales, pero también podrás utilizar las tarjetas de memoria de la actual PSX para los juegos de la actual PSX.
3. Sí. Atención: la consola no tiene módem, sino un puerto PCMCIA para que, si quieres conectarte a Internet, puedas comprar un módem. Así, el precio de la consola se abarata; quienes tengan un ordenador portátil, podrán usar el módem del ordenador en la consola, y quienes tengan que comprar módem, podrán comprar diferentes modelos a diferentes velocidades y precios.
4. ¿Qué hace todo el mundo cuando se compra una nueva consola? Medítalo seriamente. ¿Crees que esto no había pasado nunca? De todos modos, seguirán apareciendo juegos para PSX que se podrán jugar en ambos soportes. Y si no, la puedes usar como reproductor de CD —una estupidez, porque la PSX2 tiene convertidor Dolby Surround incorporado—; y si no... ¡puedes hacer un acto de caridad y regalársela a un usuario de N64!

Todas las cartas recibidas se consideran para publicación, excepto si se señala en ellas lo contrario. *PlayStation Magazine* se reserva el derecho a editar las cartas por razones de espacio o claridad. Lo sentimos, pero no podemos responderlas personalmente

MULTIPLAYER

PlayStation Magazine, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
playstation@mcediciones.es



¿Vuestra vida depende de un truco? ¿Necesitáis contactar con adictos crónicos a la consola? Tranquilos. Estáis en el sitio indicado.

CONSOLER CLUB

Estoy formando un club de PlayStation llamado «Consoler Club». Tiene página web, carnet y sorteos. Los interesados podéis mandar una carta con vuestro nombre, edad y foto a:Jose Maria Isasa Canto
Prudencio Morales, 50
35009 Las Palmas de G.C
Un saludo.
Jose Maria Isasa
Las Palmas

¡NECESITO TRUCOS!

Hola, me llamo Óscar y tengo 13 años. Me gustaría intercambiar trucos con otra gente. Todos los que estén interesados que me escriban a la dirección siguiente:
Óscar
Carmel Fenech, 15
25199 LLEIDA
Óscar
Lleida

CLUB RESIDENT EVIL

Saludos a todos. Me llamo Rubén y me gustaría hacer un club de amigos de *Resident Evil* (sobretodo ahora que se acerca *Resident Evil 3*). Bueno, espero recibir montañas de cartas. Mi dirección es:
Rubén Zighemi
Cañamero Puertollano, 66
13400 Almadén (Ciudad Real)
Rubén Zighemi
Almadén

PERDÓNADME. ME ARREPIENTO MUCHO...

Hola, me llamo Julián y tengo 12 años. Al igual que Juan Carlos Linares (número 32) he tenido alguna que otra aventurilla con otras revistas.
¡Lo siento muchísimo! ¡Haré penitencia! ¡Me estiraré la lengua hasta que alcance 32 metros (como bits tiene la Play)!, o lo peor, ¡prometo jugar a N64 las horas que sea necesario!. Pero perdonadme, por favor, porque he vuelto.
Bueno, para obtener vuestro perdón os revelo un trucazo para las demos de *Circuit Breakers*: para acceder al modo contrarreloj, en el túnel, tenéis que pasar al carril contrario y volver después al de prueba contrarreloj. Nada más pasar la línea que separa los dos carriles pulsar rápidamente Select.
Julián Zaragoza Bellotti
Poeta Mas Yros, 92, p.15
46022 Valencia
En fin, repito mis sinceras disculpas. Seguid así, porque sois los mejores.
Julián Zaragoza
Valencia

CLUB NEPTUNO

Bienvenidos al Club Neptuno. Me llamo Carlos y estoy al mando. He formado el grupo con unos colegas, pero necesitamos más gente. Intercambiaremos juegos, trucos, etc. ¿Porque no nos mandáis una carta? Veremos lo que se puede hacer con vosotros. Mi dirección es:
Carlos A. Llave Marquez
Virgen del Carmen, 42, A, 1º izq.
Algeciras (Cádiz)
¡Hasta pronto!
Carlos A. Llave
Cádiz

S.O.S

Hola, me llamo Jesús y necesito los trucos, las armas y los golpes de *Resident Evil 2*. Es de vital necesidad. Me estoy volviendo loco.
Escribidme a:
Jesús Vázquez Hernández
Barrio Riu-Clar, Bloque 8, Escalera 1ª, 3º A
43006 TARRAGONA
Ayudadme, es una cuestión de vida o muerte
Jesús Vázquez Hernández
Tarragona

CLUB METAL GEAR SOLID

Queridos amigos de *PSMag*, me gustaría formar un club de fans de *Metal Gear Solid* para obtener una guía completa de códigos, trucos, etc. Tampoco no estaría nada mal que alguien me regalara un póster del juego ¿no?
Mi dirección es:
David Gil
Plaza Pere IV 15, 1º 4ª
46870 Ontinyent (Valencia)
¡Arriba *Metal Gear Solid*!
David Gil
Ontinyent (Valencia)

QUIERO TRUCOS PARA GT

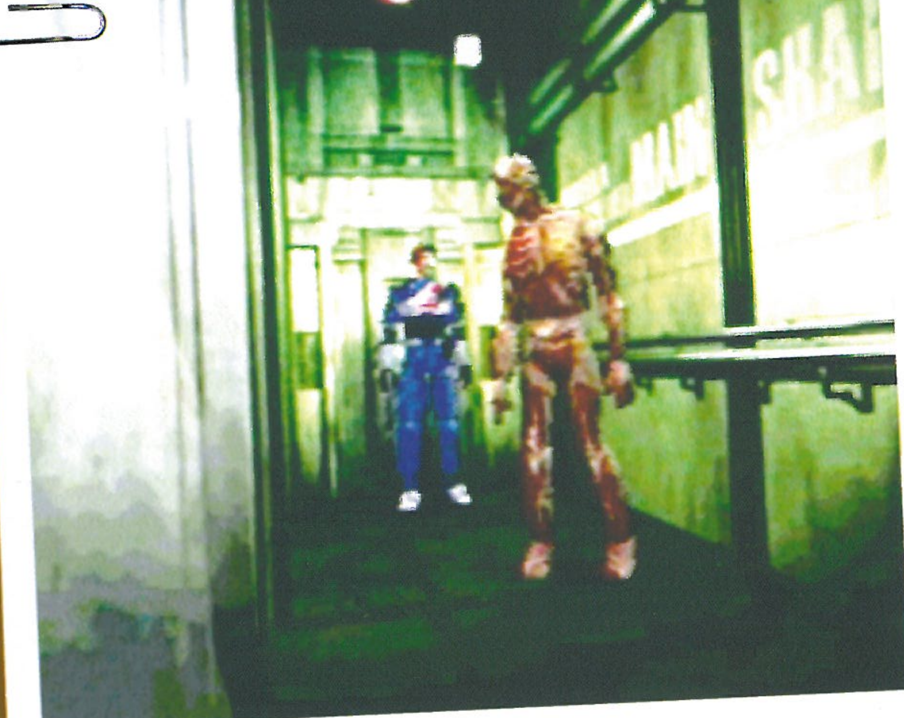
Os quiero felicitar por vuestra revista, sobretodo por los análisis de los juegos. Me ayudan mucho cuando quiero comprarme uno y me cuesta decidirme. También me encanta la sección de cartas y conocer los gustos de los otros usuarios de PlayStation.
Si alguien quiere mandarme los trucos para conseguir todos los coches, (entre ellos el TRD 3000 GT y el Nismo 400R) del juego *Gran Turismo*, mi dirección es:
Sergio Martínez
Saturnino Ulargui, 5, 4º C
26001 Logroño (La Rioja)
Gracias por adelantado
Sergio Martínez
Logroño

TRUCO PARA TOMBI

Me llamo Julio y tengo un truco de *Tombi*: al despejar la niebla con el tornado furioso y pasar al bosque, sube a las plantas naranjas que están al lado de la segunda flor de gas melocotón y mata al cerdo y al pájaro Kokka. Entonces, verás una manzana azul ¡no la cojas!, pégale con la bola y se la comerá una planta carnívora, luego podrás hacerte con ella. Hasta ahí muy bien, pero ¿qué tengo que hacer con ella? Espero que me lo digáis.
¡Hasta pronto!
Julio Fuertes
Cheste

CLUB CUBANO

¡Hola *PSMag*! Soy Eric, un seguidor de vuestra revista en Cuba. Les escribo esta carta porque me encantaría recibir su revista. Soy integrante de un club de los pocos que existen en Cuba sobre PlayStation, ya que aquí estamos muy aislados y no se publican revistas de este tipo.
¡Otra cosa muy importante! Desearía que publicaran mi dirección ya que estamos interesados en hacer amigos de otros clubes amantes de la consola gris. Mi dirección es:
Eric Nodarse Mairat
General Lee 89 Carmen Ribalta y Céspedes
Sagua la Grande
Villa Clara
Cuba
¡Gracias por todo!
Eric Nodarse
Villa Clara (Cuba)



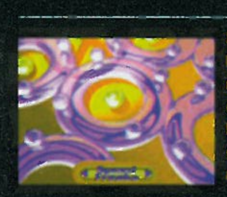


EN EL CD

*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.



LAS DEMOS DE ESTE MES VIENEN REBOSANTES DE ACCIÓN PARA QUE LE DES UN BUEN BAILOTEO A TUS DEDOS. ÁBRETE PASO A BOTONAZOS POR ENTRE *SPEED FREAKS, EVIL ZONE, UM JAMMER LAMMY* Y *BUGS BUNNY.*



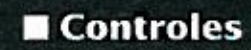
PARA UTILIZAR EL DISCO: Cárgalo y avanza hacia la izquierda o la derecha para optar por cualquiera de las demos. Pulsa X para seleccionar la que desees. Estos programas son reproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se cuelgan, haz *reset* y cárgalos de nuevo. Al final de algunas demos tendrás que reiniciar tu consola.

Speed Freaks

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Carreras de karts
■ PROGRAMA	Demo jugable

Este juego no es demasiado bueno, pero como no siempre estás de acuerdo con nuestros análisis, hemos decidido incluir una demo para que juzgues por ti mismo. Se trata de una especie de *Mario Kart 64* para PlayStation, tan malo como aquel pero sin su originalidad. ¡Ni siquiera llega al nivel del juego de Nintendo (con lo malo que es)! En fin, lo dicho: juzga por ti mismo... Pero en cualquier caso, ¡ni se te ocurra comprártelo antes de ver *Crash Team Racing*, por todos los polígonos del cielo!

Con esta demo podrás jugar en el modo partida para un solo jugador y en el modo multijugador, además de ver una demo automática. Tendrás 6 personajes a elegir. Mientras des vueltas por el circuito, ve recogiendo armas y *power-ups* (esparcidos por todo el recorrido) antes de alzarte con la victoria. Bueno, eso si lo consigues, porque es bastante difícil...



■ Controles

Cruceta	Dirección
○	Freno
✕	Acelerar
△	Camera
L1	Derrapar a la izquierda
R1	Derrapar a la derecha
L2	Disparar
R2	Turbo

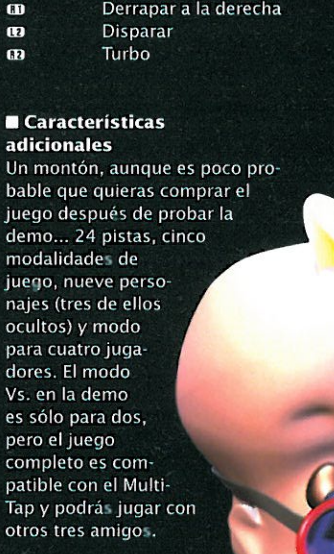
■ Características adicionales

Un montón, aunque es poco probable que quieras comprar el juego después de probar la demo... 24 pistas, cinco modalidades de juego, nueve personajes (tres de ellos ocultos) y modo para cuatro jugadores. El modo Vs. en la demo es sólo para dos, pero el juego completo es compatible con el Multi-Tap y podrás jugar con otros tres amigos.





Aunque parezca una monada, como juego es de lo peorcito. Espera a ver *Crash Team Racing* y verás lo que es un juego de karts de verdad.



Tony Hawk's Pro Skater

- DISTRIBUIDOR **Proein**
- GÉNERO **Simulador de skateboarding**
- PROGRAMA **Demo jugable**

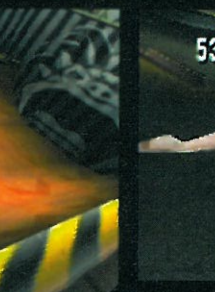
Es otro de esos juegos que poco a poco hace que todo el mundo deje de trabajar. *Tony Hawk's Pro Skater* ha supuesto una sorpresa muy agradable. Sus controles, fáciles de manejar, hacen que lograr un combo sea coser y cantar. En la demo puedes jugar como Tony Hawk o Bob Burnquist.

Tony (famoso por sus «Fat Air») aprovecha al máximo los semitubos, cráteres y rampas de salto que hay desperdigados por el parque de esta demo. Por otro lado, las características de Burnquist, que aparecen en el menú de selección, parecen indicar que las acrobacias callejeras son su especialidad. Seguro que las habilidades generales de dos de los mejores patinadores del mundo no te decepcionarán.

En la demo dispones de dos modos: para un jugador o para dos con pantalla partida. Tienes dos minutos de tiempo para alcanzar una puntuación tan elevada como te sea posible realizando todo tipo de piruetas, pero recuerda que sólo se puntúan los movimientos que acaban bien, y si al final de uno acabas con las costillas partidas en el suelo, no obtendrás puntos. Si repites movimientos, cada vez te puntuarán menos. ¡Variedad! La práctica te ayudará a perfeccionar tus piruetas, y entonces verás lo que es espectacularidad.









8992 0.49 / 100 0.49

Patina como el rey del Fat Air, Tony Hawk, y aprovecha al máximo los semitubos, el cráter y las rampas de salto. También puedes seleccionar a Bob Burnquist, un extraordinario patinador callejero.

■ Controles

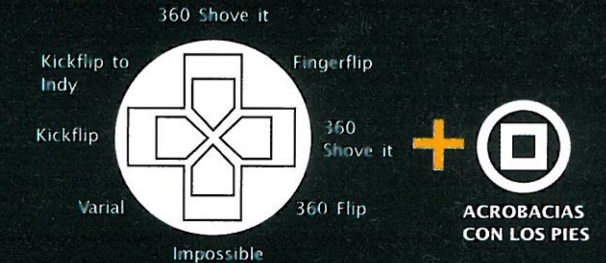
- ↑ Inclinarse hacia delante/salir del cráter
- → Girar/equilibrar (deslizándote sobre un borde)
- ↓ Frenar/inclinarse hacia atrás
- △ Deslizarse (atravesando la tabla sobre un borde)
- □ Acrobacia con los pies
- ○ Acrobacia con las manos
- ⊗ Agacharse y saltar (salta al soltar el botón)
- SELECT Cámara
- START Pausa

Mantén apretado X para agacharte y suéltalo para saltar (ollie). Cuánto más tiempo estés agachado, más alto saltarás.

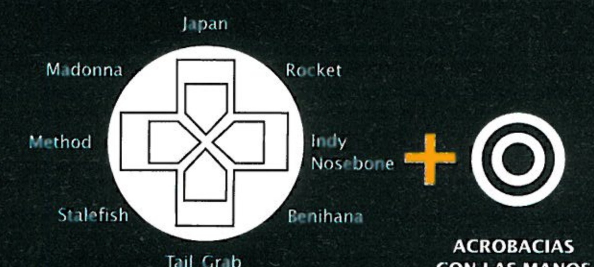
Para deslizarte mantén apretado △ cuando estés en el aire cerca de una barandilla, un canto o un borde.

Cuando estés en el aire, pulsa ○ o □ y una dirección en la cruceta para hacer acrobacias.

360 Shove it, Kickflip to Indy, Fingerflip, Kickflip, 360 Shove it, Varial, 360 Flip, Impossible + □ **ACROBACIAS CON LOS PIES**



ACROBACIAS CON LAS MANOS (Mantén pulsado CÍRCULO y gira con la cruceta)



DESLIZAMIENTOS

■ Características adicionales

En la versión completa de *Tony Hawk's Pro Skater* puedes elegir entre nueve patinadores profesionales, cada uno con unas características distintas. Escoge a uno y lánzate a patinar por cualquiera de los diez parques enormes que disponen de todo el equipamiento que necesitas para disfrutar durante horas (y además, sin los típicos abueletes que no paran de quejarse). Junto a las opciones para un solo jugador y multijugador también puedes competir en semitubo y probar tu pericia en las calles y en los modos Trick (por piruetas) o Battle (por tiempo).

■ Información adicional

Pégate un salto hasta la página 82 si quieres saber más de este juego. De todos modos, AVISO IMPORTANTE: la versión completa del juego funciona con menos suavidad que esta demo, que lo sepas.

Un consejo rápido. ¿Quieres que tus acrobacias sean todavía más espectaculares? Ponte a trabajar con los botones laterales mientras estés en el aire (al estilo *Cool Boarders 2*) para añadirle un poco de garbo a tus movimientos.







LOS PROFESIONALES EXIGENTES SÓLO NECESITAN QUE LES RECORDEMOS UNA FECHA

1 2 3 4 5 6 7 Noviembre

PÚBLICO EN GENERAL

PROFESIONALES



Feria Internacional de Informática, Multimedia y Comunicaciones

Madrid, 2-7 Noviembre de 1999

Parque Ferial Juan Carlos I • 28042 Madrid
Apdo. de Correos 67.067 • 28080 Madrid
Tel.: 91 722 51 80 • Fax: 91 722 50 36
e-mail: simo@ifema.es • www.simo.ifema.es





Um Jammer Lammy

■ DISTRIBUIDOR	**Sony**
■ GÉNERO	**Rocker o rapero**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

El sucesor del adorable *PaRappa The Rapper*, *Um Jammer Lammy*, es tan divertido como el original. Cuando nos enteramos de que la idea del juego iba a ser la misma, pero con rock en vez de rap, nos mostramos algo recelosos. No es que tengamos nada en contra del rock (ayer mismo estábamos bailando al ritmo de Oasis), sino que simplemente no veíamos cómo podría llegar a ser tan bueno como *PaRappa*. Imagínate cuál fue nuestro alivio al echarle el guante y ver que no había perdido ni pizca de su encanto.

Aunque muchos de los personajes han cambiado, el nivel que aparece en la demo recupera a uno de nuestros viejos favoritos, Chop Chop Master Onion, aunque esta vez ha abandonado su dojo y está sobre el escenario para ayudar a Lammy en su carrera hacia el estrellato.

Lo único que tendrás que hacer para completar la demo es seguir sus instrucciones. A medida que van apareciendo los símbolos parpadeantes que se corresponden con el joypad en la parte superior de la pantalla, pulsa el botón correspondiente. Si lo haces correctamente, conseguirás un «Good» en la escala de rapeo. No obstante, si optas por ir a la tuya, según cuáles sean tus aptitudes con la guitarra las cosas pueden ir por otro lado. Nuestro consejo es que te dediques a apretar botones frenéticamente mientras tus amigos se sientan detrás y «disfrutan» de tu sentido natural del ritmo...



«¡Lo estás haciendo muy bien!» Sigue así con las instrucciones de Chop Chop Master Onion.



■ Controles
Aparecen en la pantalla

■ Características adicionales
En la versión completa del juego podrás seguir el progreso de Lammy, una joven guitarrista con aspiraciones a llegar a lo más alto. En tu camino hacia la fama, bajo el atento tutelaje de Chop Chop Master Onion, deberás afrontar retos que incluyen apagar un incendio, cortar troncos y cuidar de niños.

Ah sí: esta demo es sólo para un jugador.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 h. al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es NOTA: Éste no es un servicio de trucos.

Bugs Bunny: Lost in Time

■ DISTRIBUIDOR	**Infogrames**
■ GÉNERO	**Plataformas en 3-D**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Warner Bros se ha unido a Infogrames para producir este entretenido plataformas en 3-D en el que aparece el conejo favorito de medio mundo. A causa de su irreflexiva curiosidad, Bugs se ha perdido en el tiempo. Tendrás que acompañarle en sus aventuras para viajar de nuevo al presente.

En la demo te encontrarás de nuevo en la Edad de Piedra en la Montaña Dinosaurio. Tu misión es evitar a Elmer y sus clones. Necesitarás algo de destreza con los dedos para terminar este nivel. Ahí va un consejo: cuidado con los pesos de diez toneladas que tienen la dichosa costumbre de caer desde el cielo cuando menos lo esperas.

■ Controles

D-pad	Dirección
◻	Patada
✕	Saltar
○	Agacharse
△	Vista panorámica
L1	Rodar
R1 + dirección	Empujar rocas grandes
L2 + R2	Cambiar vista
✕ seguido de R1	Lanzarse de cabeza a la madriguera
R1	Levantar/soltar cajas o piedras pequeñas

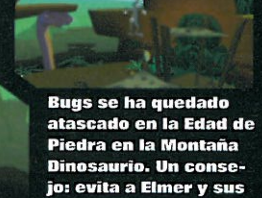


Cuidado con los pesos de diez toneladas que caen sin previo aviso.

■ Características adicionales
En la versión completa, Bugs tendrá que luchar contra sus viejos archirivales: Yosemite Sam, Marvin el Marciano, el Pato Lucas y muchos más, a lo largo de 20 niveles ambientados en seis periodos distintos en el tiempo. Estos van desde la Edad de Piedra a la futurista Dimensión X, y también hay niveles extra. Sus habilidades especiales incluyen poder volar usando sus orejas como si fueran las hélices de un helicóptero. Sí, igual que Rayman. Muy ingenioso...







Bugs se ha quedado atascado en la Edad de Piedra en la Montaña Dinosaurio. Un consejo: evita a Elmer y sus fastidiosos clones.

EN EL CD

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 h. al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es NOTA: Este no es un servicio de trucos.

Evil Zone

■ DISTRIBUIDOR	**Spaco**
■ GÉNERO	***Beat 'em up***
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

La historia de este festival de lucha manga de ritmo frenético se sitúa en la isla de I-Praseu. Allí han viajado diez guerreros para combatir al malvado brujo Ihadurka. Las armas son un poco bestias. Los ataques especiales incluyen explosiones termonucleares, maldiciones y extraterrestres que devoran intestinos. Existen cinco modalidades de juego a elegir, incluyendo el modo Historia, Supervivencia y Prácticas, así como los modos normales para uno y dos jugadores.

En la demo podrás seleccionar a dos personajes: Setsuna Saizuki (la colegiala, cuyo *alter ego* es un ángel guardián) o Danzaiver (que parece uno de los *Power Rangers*). El modo Historia te permite librar tres combates en la aventura de los dos personajes. En estos combates no hay límite de tiempo, así que ¡pelea hasta la muerte!

■ Controles

D-pad	Mover personaje
△	Atacar
□	Cubrirse
○	Cancelar el menú fijado
⊗	Fijar menú
SELECT/START	Volver a la pantalla del título
L1/R1	Seleccionar nivel
L2/R2	Fijar handicap
START	Pausa

■ Características adicionales

Una de las características que hace que *Evil Zone* sea distinto de otros juegos de lucha es la ambientación manga y la animación. Los personajes se transforman de repente en múltiples luchadores, salen rayos láser del cielo y hay explosiones atómicas por las buenas.

■ Información adicional

Ábrete paso a golpes hasta regresar al número 32 de nuestra revista para ver un comentario detallado en nuestro PlayTest de *Evil Zone*.







Por muy poco adecuado que resulte su vestido para el combate, Setsuna Saizuki blande la espada con un poderío sin igual.

Rat Attack

■ DISTRIBUIDOR	**Mindscape**
■ GÉNERO	**Puzzles**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Después de pasarse 40 años en órbita como parte de uno de los primeros experimentos sobre el espacio, las ratas de laboratorio Washington y Jefferson han regresado a la Tierra. Equipadas con algunos cachivaches diabólicos de diseño alienígena, empiezan a liderar una revolución roedora para apoderarse del planeta...

Tu tarea consiste en atrapar a las ratas. Antes de empezar el juego el Profesor Julius te instruirá en los conocimientos de la rata (como usar el «Erraticator» y cosas por el estilo). Esta demo contiene dos opciones: para un solo jugador y multijugador, y te da a elegir entre tres gatos. En el modo para un jugador deberás completar cuatro niveles: el salón, la cocina, el campo de tiro y el foso. Cuando hayas capturado suficientes ratas en cada uno de los niveles sin perder tus nueve vidas —¿los gatos no tenían siete?—, te enfrentarás a Beefy Bennet, uno de los jefes del juego. Los niveles para varios jugadores están en el jardín y en el porche trasero.

■ Controles

Cruceta	Dirección
⊗	Erradicar
□	Saltar
△	Movimiento especial
○	Golpear
R1	Soltar queso

■ Características adicionales

La versión completa de *Rat Attack* contendrá más de 50 niveles para un jugador y más de 15 para multijugador (de 1 a 4 jugadores), y podrás elegir entre 8 gatos, cada uno con sus virtudes y sus defectos. Los niveles están situados en casas, jardines, museos y fábricas (ciertamente es una plaga de proporciones bíblicas).

■ Información adicional

Para más frufrú ratonil dirígete a la página 56 de este número.







Unas ratas diabólicas intentan apoderarse del mundo. Tu misión, mi querido minino, es erradicarlas. Y rápido.

Decaying Orbit

■ DISTRIBUIDOR Yaroze
■ GÉNERO Simulador espacial
■ PROGRAMA Juego completo

Decaying Orbit es un juego de acción espacial centrado alrededor de tu guerra contra el Imperio Liaobec. Al empezar el juego, te encontrarás solo en medio del espacio enemigo y tu primera tarea consistirá en regresar a casa. Deberás navegar por entre niveles repletos de planetas, nebulosas, campamentos enemigos y vete-tú-a-saber-qué-

■ Controles

Cruceta Dirección
⊗ Impulsar
◎ Disparar Láser
Ⓐ/◎ Utilizar extras

■ Controles (analógico)

Cruceta Direction
⊗ Impulsar
R1 Disparar Láser
L1/L2 Utilizar extras
R2/R1 Utilizar extras
R2/L2 Desplazarse por los extras disponibles
(Instrucciones del juego en pantalla)

■ Información adicional

Si quieres saber algo más acerca de *Decaying Orbit* visita la página web de sus fabricantes en www.dragonshadow.com.





Perdido en el espacio, rodeado de enemigos, sin nada más que un láser y un poco de combustible para salir de ésta.

Tanx





Conduce tu tanque a la caza de banderas. Con un colega.

■ DISTRIBUIDOR Yaroze
■ GÉNERO Estrategia
■ PROGRAMA Juego para 2 jugadores

TEl juego consta de los tres modos siguientes:
Duel - El primero que consiga **vencer tres veces,** gana la partida. Los **«rounds»** se indican mediante unas estrellas **en pantalla.**
Search and Retrieve - Encuentra tres banderas y déjalas en tu zona de puntuación. El primero que lo consiga será el vencedor. Sin embargo, puedes robarle las banderas a tu oponente en su base.
Capture The Flag - Róbale las banderas a tu rival (que se encuentran en su base) y llévalas a tu zona de puntuación.

■ Controles

Pantalla de opciones
↑↓ Seleccionar opción que cambiar
←→ Cambiar opción
En el juego
↑ Adelante (impulsar con el *power-up* hovercraft)
↓ Atrás (desactivado con el *power-up* hovercraft)
←→ Girar izquierda/derecha
⊗ Disparar
◎P ausa
◎ Soltar mina (con el *power-up* minador)
L1/L2 Girar torreta a izquierda o derecha (cuando se utilice la opción de torreta)
R2/R2 Centrar torreta

Tekken 3





¿No tienes *Tekken 3*? ¡Ahora sólo vale 3.990 pesetas!

■ DISTRIBUIDOR Sony
■ GÉNERO *Beat em 'up*
■ PROGRAMA Demo jugable

No encontrarás mejor ganga que ésta. El mejor juego de lucha de todos los tiempos ahora puede ser tuyo por la suma indignamente baja de 3.990 pesetas.

■ Controles

←→ Mantener apretado para andar
↑ Apretar para saltar
↓ Apretar para agacharse
↑↑ o ↓↓ Pulsar arriba o abajo dos veces para desplazarse de lado rápidamente
← Mantener apretado para bloquear
→→ Pulsar dos veces adelante y mantener apretado para correr
◎ Patada derecha
Ⓐ Puñetazo derecho
◎ Puñetazo izquierdo
⊗ Patada izquierda
◎ + ⊗ Llave 1 (cuando se está cerca del oponente)
Ⓐ + ◎ Llave 2 (cuando se está cerca del oponente)

■ Información adicional

¡Venga hombre, sólo vale 3.990 pesetas! Si todavía no lo tienes, ve a por él de una vez. En PSMag 21 te contamos todo lo que debías saber sobre esta joya en el mundo de los *beat 'em up*.

Esto es Fútbol

■ DISTRIBUIDOR Sony
■ GÉNERO Simulador de fútbol
■ PROGRAMA Vídeo

Pensado para ir codo con codo con las impresionantes licencias que ya dominan el mundo del fútbol en los videojuegos, *This is Football*, como se denomina por tierras anglosajonas, tal vez tenga lo que hace falta para competir con los hitos que ya llevan tiempo en el ajo: *FIFA* y *ISS*. A juzgar por el aspecto de nuestra demo, la lucha será encarnizada. Con Sony detrás, seguro que podremos disfrutar de un título excelente. Siéntate, juzga por ti mismo y empieza a salivar hasta que dispongamos de una demo jugable en un próximo número.







Vuelve a la página 54 de este número para poder leer el Preplay de *Esto es Fútbol* y averiguar lo que su fabricante nos ha contado sobre él.

EL MES QUE VIENE

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

LA INTRÉPIDA LARA SE PASEA POR EL ANTIGUO EGIPTO MÁS ARREBATADORA QUE NUNCA ¡MEJOR IMPOSIBLE!

METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS

¿TE ACABASTE METAL GEAR EN DOS HORAS? NO TE PREOCUPES Y SACA LA ARTILLERÍA PESADA. SOLID SNAKE ATACA DE NUEVO

SHAO LIN

DENTRO DE NADA MACHACARÁS A TUS COLEGAS AL MÁS PURO ESTILO ORIENTAL. MIENTRAS, LIMÍTATE A ENGULLIR ARROZ

Y ADEMÁS... ¡UN CD CON GRANDES SORPRESAS!





Width= 700 Level= 425
St: 28532
Se: 002/02
Im: 033/034

A100

Signa 1.5T
S 56.2 mm

DEPT OF IMAGING
27-Feb-95 19:31

F 44 78.0 kg

Mode: Multi
PSD: FSE

St:SI
ED

TR: 3200.0
TE: 90Ef 1/1
16 kHz

ET: 8
256x256/1.0 NEX

FOV: 20 cm
Thk: 5.0 mm
Imgs: 17/01:49
Head

R100

L100

LLEGA WIP3OUT. A TODA VELOCIDAD.

Hay emociones que no se pueden describir. Como la maravillosa sensación de sufrir una brutal aceleración unida a la indescriptible experiencia de recibir el impacto de un misil en la parte posterior de tu nave espacial a una velocidad que quita el hipo. Wip3out. Alta resolución. Ocho nuevas naves. Nuevos y vertiginosos modos de juego. Más armas. Más circuitos anti-gravedad. Y mucha, mucha más velocidad. ¿Vas a quedarte ahí parado?

1 a 2 Jugadores · Tarjeta de Memoria 1 bloque · DUAL SHOCK

Asistencia Técnica: 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888. Tarifa Punta para Powerline 57,84 ptas/min. + IVA. Sólo para mayores de 18 años.

wip3out

PlayStation

Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com

PSYGNOSIS

TBWA

¡Suscríbete!

A *PLAYSTATION MAGAZINE* Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.°: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorte por aquí

¡Cinco estupendos lotes de un billetero y una camiseta de *Final Fantasy VIII*! Esto es la *Final Fantasy* obsesión. Seguro que con pasarte el día jugando no tienes bastante. Necesitas más ¿verdad? ¡Pues ahí van dos regalillos!



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es



Sorteos de 3 Fiat Seicento Hobby cada mes

¿TODAVIA NO TIENES TU HOBBY?



D. Angel Díaz, Gerente Territorial de la Zona Centro, hace entrega del coche a uno de los afortunados

GANADORES SORTEO 9 DE JUNIO: CARMEN CID MARTINEZ (TRES CANTOS-MADRID) • ANTONIO ROQUE ESQUIROL (BARCELONA) • VERONICA BLAZQUEZ CELESTINO (BEJAR-SALAMANCA). **GANADORES SORTEO 9 DE JULIO**: LIDIA MARQUEZ BALDO (BENIDORM) • IGNACIO SANZ GARCIA (SEVILLA) • LOLI GODOY GODOY (BENIFAYO-VALENCIA). **GANADORES SORTEO 9 DE AGOSTO**: BARTOLOME JIMENEZ MARTINEZ (MADRID) • MILA ESQUIVEL MELERO (MALAGA) • SUSANA DIAZ PEÑA (ASTURIAS).



RECUERDA: CON LA TELETARJETA TELEFONICA SIEMPRE GANAS

Todas estas personas han conseguido un Fiat Seicento Hobby en el estanco, en el kiosco... y hasta en la oficina de correos. ¡Y tú todavía puedes conseguirlo! Sólo tienes que comprar la Teletarjeta Telefónica en la red de distribución de CabiTel para hablar en los teléfonos públicos y participarás en el sorteo de 3 Fiat Seicento Hobby cada mes. Recuerda: con la Teletarjeta Telefónica, siempre ganas.

www.cabitel.es



Telefónica Telecomunicaciones Públicas
CabiTel



Promoción válida hasta el 30 de noviembre de 1999. Bases depositadas ante notario.

20

Telefónica



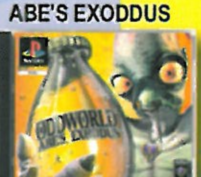
Te lo enviamos a casa.
Servicio normal - 400 ptas.
Servicio urgente - 850 ptas.

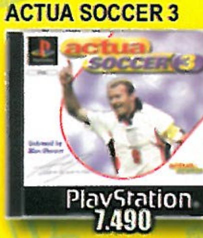
CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

967 - 507 269



ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS









ABE'S EXODDUS	ACTUA ICE HOCKEY	ACTUA SOCCER 3	AKUJI	ALL STAR TENNIS '99	ASTERIX	BICHOS
8.490	7.490	7.490	8.490	7.490	7.490	7.990









C & C RETALIATION	CIVILIZATION II	COOLBOARDERS 3	CRASH BANDICOOT 3	D.N.TIME TO KILL	FIFA '99	GEX
7.490	8.490	7.990	7.990	7.490	7.490	8.490









FORMULA 1 98	GUARDIAN'S CRUSADE	HARDEDGE	I.S.SOCCER 98	LIBEROGRANDE	MARVEL VS STREET F.	MEDIEVIL
7.990	8.490	7.490	8.490	7.490	7.490	7.990









MEGA MAN LEGENDS	MEGAMAN X4	METAL GEAR SOLID	MORTAL KOMBAT 4	MOTO RACER	NASCAR '99	NBA LIVE '99
7.990	7.490	8.490	8.490	7.490	7.490	7.490





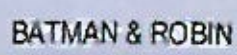




NEED FOR SPEED	NFL XTREME	PRO BOARDER	R-TYPE DELTA	RESIDENT EVIL 2	RIDGE RACER TYPE 4	RUNNING WILD
7.990	7.990	7.490	6.990	7.490	7.990	7.990



T'AI FU	TEKKEN 3	TOCA TOURING CAR 2	TOMB RAIDER III	UEFA CHAMPIONS LEAGUE	VIVA FOOTBALL	X-MEN VS STREET FIGHTER
8.490	7.990	8.490	8.490	7.490	6.490	7.490







BATMAN & ROBIN	BLOODY ROAR	CONSTRUCTOR	CRASH BANDICOOT 2	FORMULA 1 '97
3.990	3.990	3.990	3.490	3.490
RAYMAN	RESIDENT EVIL	BLOODY ROAR	SOUL BLADE	SUPER CROSS '98
2.990	3.990	3.990	3.490	3.990

PLATINUM





GRAN TURISMO	F.FANTASY VII	COLIN McRAE RALLY
3.490	3.490	3.990



CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

967 - 507 269





Te lo enviamos a casa.
Servicio normal - 400 ptas.
Servicio urgente - 850 ptas.

SILENT HILL — 8.490




SOUL REAVER — 8.490






Juego	Precio
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	8.490
CHESSMASTER II	8.490
ESTO ES FUTBOL	CONS.
FIGHTING FORCE 2	8.490
FINAL FANTASY VIII	CONS.
GTA2	8.490
QUAKE II	8.490
TOMB RAIDER	8.490
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	8.490






Juego	Precio
3'60	7.490
APE ESCAPE	7.990
ATTACK SAUCERMAN	6.990
WF ACTITUDE	7.990
BLOOD LINES	7.990
BLOODY ROAR 2	7.490
BOMBERMAN F. RACING	7.490
CAPCON GENERATIONS	7.490
CARMAGEDON	7.490
CROC 2	7.490
DARKSTALKERS 3	7.490
DRIVERS	8.490
KENSEI	7.490
KKND	7.490
OMEGA BOOST	6.990
NO FEAR: MOUNTAIN BIKING	8.490
PUMA STREET SOCCER	7.490
SHADOW MAN	7.990
SPORTS CAR GT	8.490
S.F.ALPHA 3	7.490
S.F.COLLECTION 2	6.490
SYPHON FILTER	7.990
SMASH COURT TENNIS	6.990
VIRUS	7.490




















BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS

- ENVIO A DOMICILIO
- CLUB DE CAMBIO
- COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS

ALBACETE
Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967.50.52.26

ALBACETE (PROX.APERT.)
Nuevo, 47 Esquina
02003 - Albacete
Tlf.: 967.50.52.26

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - Alicante
Tlf.: 965.22.70.50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 96.666.05.53

ALICANTE (PROX.APERT.)
Virgen de los Desamparados, 76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf.: 965.60.78.38

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924.55.52.22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 93.894.20.01

BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12 local 1 B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tlf.: 93.814.38.99

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956.22.04.00

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972.41.09.34

GUIPUZCOA
Trueba, 13
20001 - San Sebastián
Tlf.: 943.32.29.49

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973.26.40.77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 91.723.74.28

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Malaga
Tlf.: 952.82.25.01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968.40.71.46

TARRAGONA
Mare Molas, 25 - Bajo
REUS
43202 - Tarragona
Tlf.: 977.33.83.42

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 96.333.43.90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf. : 944.47.87.75

SI TIENES UNA TIENDA, O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO

967 505 226


PlayStation
Magazine
Edición Oficial Española

ALBACETE
C/Teodoro Camino,36-B
Tel: 967 50 65 11

GRANADA
Ctra. Jaen, 68-Local 3
Tel: 958 15 79 92

MOLINA DEL SEGURA Murcia
C.C. Eroski-Local B-10
Tel: 968 64 55 97

ONDA - Castellón
Avda/ Cataluña, 1
Tel: 964 77 19 39

VALL D' UXO - Castellón
Plaza El Circo, 7-B
Tel: 964 69 03 71

SUECA - Valencia
C/ Magraners, 46 - B
Tel: 619 277 568

ALBORAYA - Valencia
C/ Ausias March, 36 - B
Tel: 649 454 707

Dpto. franquicias:
96 151 71 76

GAMES FOX
TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS

email: central@gamesfox.com
www.gamesfox.com

CENTRAL
C/ La Saleta, 16-B
Tel: 96 151 71 76
Aldaia - Valencia

VALENCIA
C/San Juan Bosco, 83-B
Tel: 96 365 53 63

TORRENT - Valencia
C/Ramón y Cajal, 50-B
Tel: 96 155 66 61

XIRIVELLA - Valencia
C/José Iturbi, 5-B
Tel: 96 359 40 33

MISLATA - Valencia
C/Isabel la Católica, 42
Tel: 96 383 63 69

ALDAIA-Valencia
C/ La Saleta, 16
Tel: 96 151 71 76

ALAQUAS - Valencia
C/Vte Andrés Estelles,13
Tel: 96 151 75 94

PATERNA - Valencia
C/Vte Mortes, 53
Tel: 96 138 90 72

BARCELONA
C/ San Ildefons Cerdà,9
Tel: 93 896 41 01







A-COM
DISTRIBUCIONES

96 155 66 61

Servicio a Tiendas y particulares.
Entrega en 24 horas.

C/ Ramón y Cajal 50 -B
Tel-Fax: 96 155 66 61
Movil: 606 11 08 38
46900 Torrente (Valencia)









GAME BOY COLOR













XPLORER V.2

EL ÚLTIMO CARTUCHO DE TRUCOS

PARA USO CON SONY™ PLAYSTATION™



- El único cartucho con pantallas totalmente en castellano.
- Futuras actualizaciones a nuevas versiones vía memoria o CD directamente con tu Play.
- Función CD musical completa.
- Visor de gráficos.
- Contador de juegos y trucos incluido.
- 305 juegos y 2.370 trucos ya pregrabados.
- Trucos para juegos exclusivamente en castellano.
- Compatible con Action Replay ™ y Game Shark ™
- Efectos especiales, vidas infinitas, munición ilimitada, niveles ocultos, carácteres secretos, armas especiales, energía sin fin y mucho, mucho más.
- Códigos actualizables desde Internet: http://www.ardistel.com/xplorer y también publicados en la revista Planet Station.

P.V. RECOMENDADO

6.995 Ptas.

Tlf. Servicio Técnico y Hot-Line:

906 301 502 Precio Llamada: Festivos y noches: 43.21 pts.
Laborables por la tarde 54.56 pts.
Resto horarios 64.30 pts.
Establecimiento de llamada 17.40 pts.

En Octubre:

XPLORER FX

EL MEJOR VOLANTE PARA TU PLAY

TODOS LO DICEN:





PlayStation Magazine



SPEEDSTER

El volante de los coches no es de plástico. ¿Y el de tu Play?

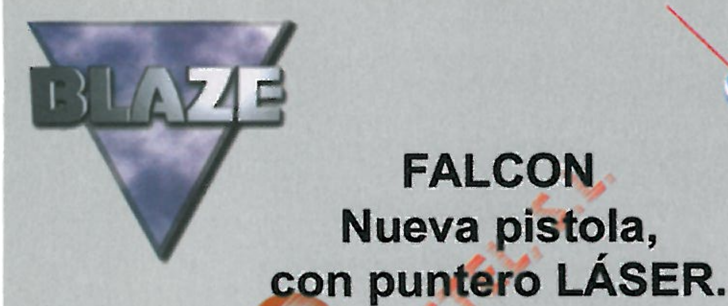
- eje y carcasa metálicos.
- palanca de cambio de aluminio.
- volante recubierto de caucho.
- mayor resistencia al giro, te permite más realismo.
- pedales antideslizantes.
- modos digital y analógico.
- 8 botones disponibles, 4 botones de dirección.
- fácil montaje, con ventosas y/o abrazaderas.



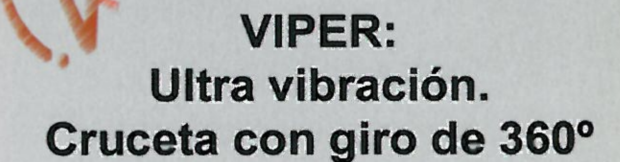
A LA VENTA EN TOYS "R" US GRANDES ALMACENES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS.



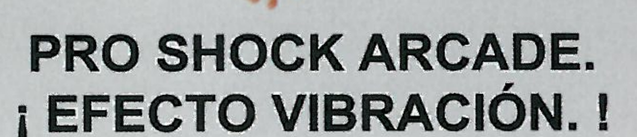
Polígono Malpica C/ F Oeste
Urb. Gregorio Quejido N. 55-56-57
50.016 - Zaragoza
Tlf 976 46 55 03 - Fax 902 12 15 09
e-mail: ardistel@ctv.es



FALCON
Nueva pistola, con puntero LÁSER.

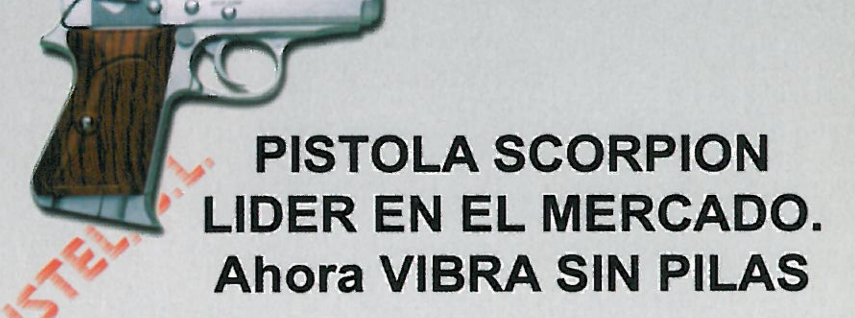


VIPER:
Ultra vibración.
Cruceta con giro de 360º



PRO SHOCK ARCADE.
¡ EFECTO VIBRACIÓN. !





PISTOLA SCORPION
LIDER EN EL MERCADO.
Ahora VIBRA SIN PILAS



CYBER SHOCK:
Dos potentes motores.

ESTAN DE ACUERDO:



PLANET STATION

Play mania



AVENGER PRO:
Pistola con pedal y retroceso.

Nuestros accesorios están clasificados ¡¡¡ DE BUENOS A EXCELENTES !!!



Memorias de 1, 2, 4, 8 y 16 Mb. sin compresión de datos

A LA VENTA EN TOYS "R" US GRANDES ALMACENES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS.

ARDISTEL S.L.
Polígono Malpica C/ F Oeste
Urb. Gregorio Quejido N. 55-56-57
50.016 - Zaragoza
Tlf 976 46 55 03 - Fax 902 12 15 09
e-mail: ardistel@ctv.es

START GAMES

COMPRA - VENTA Y CAMBIO

DE CONSOLAS, VIDEOJUEGOS, CD´S DE MÚSICA Y PELÍCULAS EN DVD

ENVÍOS EN 24 HRS RECOGIDA GRATUITA EN TODA ESPAÑA -

CAMBIO DE JUEGOS X 1.000 PTS N-64 - PSX - SATURN

PEDIDOS **TLF 96.539.34.75**

TELÉFONO DE CAMBIOS 639.90.16.16

REPARAMOS TODO TIPO DE CD´S Y DVD RAYADOS

E-MAIL JJSAN@ARRAKIS.ES

DISTRIBUCIÓN A TIENDAS TLF 670595965





PlayStation DUAL SHOCK 19.990

CONTROLLER 2.100





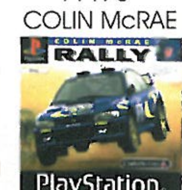


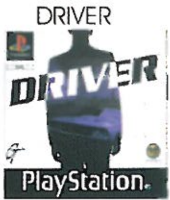






DUAL SHOCK COMPATIBLE	3.800
DUAL SHOCK SONY	4.500
ACTION REPLAY	4.990
MEMORY CARD	2.100
METAL GEAR SOLID	7.990
VOLANTE MAD CATZ CON VIBRACIÓN	9.990
CABLE RGB STEREO	2.490
RFU ADAPTADOR CABLE ANTENA	2.490
RFU SONY	3.490











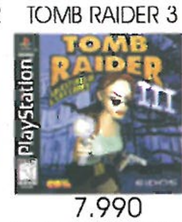
TAI FU	7.990
BICHOS	7.490
SYPHON FILTER	7.490
RUGRATS	7.990
BREATH OF FIRE 3	6.990
FIFA 99	6.990
MEDIEVIL	7.490
UEFA	6.990
HARD EDGE	6.990
V-RALLY 2	8.490
COLIN McRAE	4.990
DRIVER	7.990
CIVILIZATION II	7.990
COOL BOARDERS 3	6.990
CRASH BANDICOOT 3	6.990
APE ESCAPE	7.490
ROLL CAGE	7.490
MONKEY HERO	6.990










SOUL REAVER	7.990
RETALIATION	6.990
RESIDENT EVIL 2	7.490
IISSPRO98	7.990
BUGS BUNNY	7.990
SPYRO	6.990
TOURING CARS 2	7.990
TOMB RAIDER 3	7.990
EXODDUS	7.990











MOTO RACER 2	6.990
TEKKEN 3	7.990
ASTERIX	6.990
NEED FOR SPEED 4	7.990
DARK STALKER 3	7.490
LUCKY LUKE	7.490
RIDGE RACER 4	7.490
GEX 3D GECKO	7.990
BLOODY ROAR 2	7.490










MICKEY WILD ADV	3.490
TOMB RAIDER	4.490
ISS PRO	3.490
ABE´S ODDYSEE	3.990
ALIEN TRILOGY	3.990
TOMB RAIDER II	4.990
HERCULES	3.490
STREET FIGHTER 3	7.490
GRAN TURISMO	3.490

TUS TIENDAS START GAMES EN:

JUAN CARLOS I, 47
JUNTO PLZA CASTELAR
ELDA (ALICANTE)

BONO GUARNER, 10
JUNTO ESTACION RENFE
ALICANTE

POR TRASLADO NUEVA
APERTURA EN SEPTIEMBRE
ELCHE (ALICANTE)

ENTENZA,22 FAX 965389189
tlf-96.5525104
ALCOY(ALICANTE)

EN ELDA GAME BANK MAQUINA DE ALQUILER LAS 24 HORAS. VIDEOJUEGOS, PELÍCULAS EN DVD Y CD´S DE MÚSICA



www.centromail.es

Ven a co

OFERTAS

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS.
BALEARES 1.000 PTAS.

Juego	Precio
ABE'S ODDYSEE	3.990
ACTUA SOCCER	3.490
ACTUA SOCCER 3	4.990
ADIDAS POWER SOCCER	3.490
AIR COMBAT	3.490
ALIEN TRILOGY	3.990
BATMAN & ROBIN	3.990
BUST-A-MOVE 2	3.990
COLIN MCRAE RALLY	4.990
COMMAND & CONQUER	3.990
COMMAND & CONQUER RED ALERT	3.990
CONSTRUCTOR	3.990
COOL BOARDERS 2	3.490
CRASH BANDICOOT	3.490
CRASH BANDICOOT 2	3.490
CROC	3.990
DARKLIGHT CONFLICT	1.990
DESTRUCTION DERBY	3.490
DESTRUCTION DERBY 2	3.490
DOOM	3.990
EL MUNDO PERDIDO	3.990
FANTASTIC FOUR	3.990
FINAL FANTASY VII	3.490
FORMULA 1	3.490
FORMULA 1 '97	3.490
FORSAKEN	3.990
G-POLICE	3.490
GRAN TURISMO	3.490
GRAND THEFT AUTO	4.990
HEART OF DARKNESS	4.990
HERCULES	3.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO '98	3.890
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	3.890
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	3.990
LOADED	3.490
MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE	3.990
MEDIEVIL	3.490
MICKEY'S WILD ADVENTURE	3.490
MICRO MACHINES V3	4.490
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2	4.990
MORTAL KOMBAT TRILOGY	3.990
MOTO RACER	3.990
PANDEMONIUM	3.490
PORSCHE CHALLENGE	3.490
RAYMAN	3.290
RESIDENT EVIL	3.990
RESIDENT EVIL 2	4.490
RIDGE RACER	3.490
RIDGE RACER REVOLUTION	3.490
ROAD RASH	3.990
SOUL BLADE	3.490
SOVIET STRIKE	3.990
SPACE JAM	3.990
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	3.990
SUPER CROSS '98	3.990
TEKKEN	3.490
TEKKEN 2	3.490
TEKKEN 3	3.490
TENNIS ARENA	4.990
TIME CRISIS	3.490
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	4.990
TOMB RAIDER	4.990
TOMB RAIDER II	4.990
TOSHINDEN	3.490
TRUE PINBALL	3.990
V-RALLY	4.990
WIPE OUT	3.490
WIPE OUT 2097	3.490
WORMS	3.990
WWF WARZONE	3.990


















































CENTRO MAIL





pedidos por internet: www.centromail.es

nocernos

NOVEDADES



360 THREE SIXTY 7.490	AIRONAUTS 8.490	ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS 6.990	APE ESCAPE (REQUIERE DUAL SHOCK) 7.990	ASTERIX 7.490	ATTACK OF THE SAUCERMAN 6.990	BICHOS 7.990
BLOOD LINES 6.990	BLOODY ROAR 2 7.490	BOMBERMAN 7.490	BOMBERMAN FANTASY RACING 7.490	BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO 7.490	BUST-A-MOVE 4 6.990	CAPCOM GENERATIONS 7.490
CARMAGEDDON 7.990	CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING 8.490	CHESSMASTER II 8.490	CIVILIZATION II 8.490	CROC 2 7.490	DARK STALKERS 3 7.490	DIVER'S DREAM 7.990
DRIVER 8.490	EGYPT 1156 B.C. 7.490	EVILZONE 7.990	G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE 6.990	GUARDIAN'S CRUSADE 8.490	KAGERO DECEPTION 2 7.490	KENSEI SACRED FIST 7.990
KURUSHI FINAL 6.990	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 8.490	MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER 7.490	METAL GEAR SOLID 8.990	MONKEY HERO 8.490	MULAN AVENTURA INTERACTIVA 6.990	NBA PRO '99 7.990
NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE 7.990	NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING 8.490	OMEGA BOOST 6.990	POINT BLANK 2 6.990	POY POY 2 7.990	PRINCE NASEEM BOXING 8.490	QUAKE II 8.490
R-TYPE DELTA 6.990	RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR 7.490	RC STUNT COPTER 7.490	RE-VOLT 7.490	RIDGE RACER TYPE 4 7.990	RUGRATS: LA BÚSQUEDA DE REPTAR 8.490	SHADOWMAN 7.490
SILENT HILL 8.990	SLED STORM 7.490	SPEED FREAKS 7.990	STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA 7.490	STREET FIGHTER ALPHA 3 7.490	STREET FIGHTER COLLECTION 2 6.990	SYPHON FILTER 7.990
T'AI-FU 8.490	THE GRANSTREAM SAGA 6.990	THE GUARDIAN OF DARKNESS 7.490	THE X-FILES 7.990	TIME CRISIS + PISTOLA G-CON 45 7.990	TONY HAWK'S SKATEBOARDING CONS.	TRAP RUNNER 7.990
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000 7.490	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99 7.490	V-RALLY 2 8.490	VIRUS 7.490	WING OVER 2 8.490	WIP3OUT 7.990	WWF ATTITUDE 7.490











































pedidos por telEfono:



PlayStation

PERIFÉRICOS



www.centromail.es



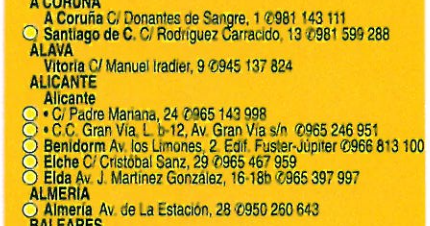
PLAYSTATION DUAL SHOCK 19.900

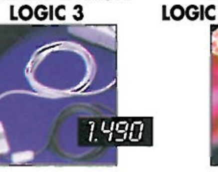
PLAYSTATION + RF ADAPTER 20.900



¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.









- CABLE EURO-AV (RGB) 5.700
- CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3 1.490
- CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR) 1.990
- CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2 4.990
- C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER 4.990 (AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO)





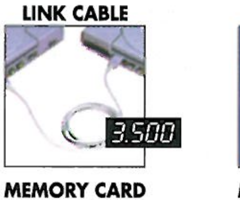






- C. PAD MAD CATZ WIRELESS 7.990
- C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT 3.990
- CONTROLLER 2.100
- CONTROLLER DUAL SHOCK 4.500 (GRIS, AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE)
- DEXDRIVE INTERACT 5.900





- JAM!! 9.990
- JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR 6.990
- LINK CABLE 3.500
- LINK CABLE LOGIC 3 1.490
- MALETIN CONSOLE CASE 3.200









- MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 4.990
- MALETIN JUEGOS CD CASE 2.100
- MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB 2.490 (GRIS, AZUL, ROJA, AMARILLA)
- MEMORY CARD LOGIC 3 4 MB 5.990 (GRIS)
- MEMORY CARD SONY 2.100 (BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRO, GRIS)







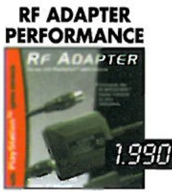


- MEMORY STATION TRIO GUILLEMOT 3.250
- MOUSE (RATÓN) 4.200
- MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 5.990
- MULTI TAP 4.900
- PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE) 4.900











- PISTOLA G-CON 45 6.990
- PISTOLA LOGIC 3 PREDATOR 2 8.990 (GOLD, SILVER)
- PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 7.990
- RF ADAPTER PERFORMANCE 1.990
- RFU ADAPTOR (VERSION 2) 3.500











- VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM 19.990
- VOLANTE GUILLEMOT RACE STATION SHOCK 2 8.990
- VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL 9.990
- VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL 10.990
- V. MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL 9.990

IVA INCLUIDO

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- ○ **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ALAVA
- **Vitoria** C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824

ALICANTE
- **Alicante**
  - ○ • C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
  - ○ • C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- ○ **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
- ○ **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
- ○ **Elda** Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997

ALMERÍA
- ○ **Almería** Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - ○ • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
  - ○ • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573

BARCELONA
- **Barcelona**
  - ○ • C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - ○ • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - ○ • C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- **Badalona**
  - • C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
  - • C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- **Manresa** C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
- ○ **Mataró** C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
- ○ **Sabadell** C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116

BURGOS
- ○ **Burgos** C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717

CÁDIZ
- ○ **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
- ○ **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360

GIRONA
- ○ **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- ○ **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256
- ○ **Palamós** C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665

GRANADA
- ○ **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954

GUIPUZCOA
- ○ **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- ○ **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUESCA
- **Huesca** C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAÉN
- ○ **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- ○ **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G. CANARIA
- ○ • Pº de Chil, 309 ✆928 265 040 NUEVA DIRECCION
- ○ • C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218

LEÓN
- ○ **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - ○ • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - ○ • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - ○ • C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
  - ○ • C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
  - ○ • C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979 NUEVA DIRECCION
- ○ **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
- **Alcobendas** C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
- ○ **Alcorcón** C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
- ○ **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- ○ **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
- ○ **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- ○ **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
- ○ **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor. Local 53 ✆916 562 41

MÁLAGA
- ○ **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- ○ **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- ○ **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
- ○ **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- ○ **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
- ○ **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
- ○ **Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
- ○ **Segovia** C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
- **Sevilla**
  - ○ • C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
  - ○ • C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

VALENCIA
- **Valencia**
  - ○ • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - ○ • C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
- **Gandía** C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 95

VALLADOLID
- ○ **Valladolid** C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
- ○ **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
- ○ **Las Arenas** C/ del Club, 1 ✆944 649 703

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - ○ • C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
  - • C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

pedidos por teléfono

902·17·18·19

pedidos por internet

www.centromail.es





M·G·K
NO BUSQUES MAS
TENEMOS LO ULTIMO AL MEJOR PRECIO
96 571 80 79
www.mgk.es
PlayStation
NINTENDO
Dreamcast
GAME BOY COLOR
PC
nYko
STAR WARS EPISODIO I LA AMENAZA FANTASMA
Que la fuerza te acompañe
MISSION IMPOSSIBLE
SERAS UN SUPER-ESPIA!
PlayStation
PHANTOM DRIVE™
El volante más realista del mercado con vibración, palanca cambios, analógico, pedales, compatible PSX/N64, etc...
RESIDENT EVIL 2
No pierdas detalle con las nuevas tarjetas de memoria con display LED y gran capacidad de NYKO.
x8
x72
MEMORY>CARD
Recoge tu catálogo en cualquiera de nuestras tiendas y ALUCINA con los accesorios más POTENTES del MERCADO!
nYko
¡UNETE AL CLUB!
GRATIS CON TU PRIMERA COMPRA...
ADEMAS DE UN REGALO MGK!
Aprovechate de los descuentos en novedades y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y enterate antes que nadie de todas las novedades.
PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
M·G·K TE LO PONE FACIL!
Línea Atención Comercial:
965 71 71 27
Descubre tu tienda MGK mas cercana
ALICANTE
NUEVA!
• ALICANTE: C/. Jaime Segarra, 22 - Tel. 965 91 62 86
• TORREVIEJA: Pza. M. Hernández, 2 ~ Tel. 965 70 49 83
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D ~ Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72
BALEARES
• IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
• Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 ~ Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 ~ Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 ~ Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. de la Vera, 19-21 Tel. 927 42 54 80
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 ~ Tel. 926 54 08 27
CORDOBA
• Avda. Jesus Rescatado, 2 ~ Tel. 957 76 46 12
GRANADA
• Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. S. Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 ~ Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 982 41 00 69
MURCIA
• C/. Pux Marina, 2 Bajo ~ Tel. 968 22 26 19
• Pza. Cruz Roja, 3 ~ Tel. 968 22 37 74
CARTAGENA:
• Alameda de S. Antón, 2 bajo ~ Tel. 968 52 52 67
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real ~ Tel. 942 26 25 95
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 ~ Tel. 942 33 78 87
SEVILLA
• ECIJA: C/. Arroyo, 9 ~ Tel. 954 83 03 05
TARRAGONA
• C/. Mallorca, 37 bajo dcha. ~ Tel. 977 25 29 06
VALENCIA
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n ~ Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. Portalada, 2 ~ Tel. 944 83 27 16

























Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888 Tarifa Punta para Powerline: 57.84 ptas./minuto + IVA. Sólo para mayores de 18 años.





namco®